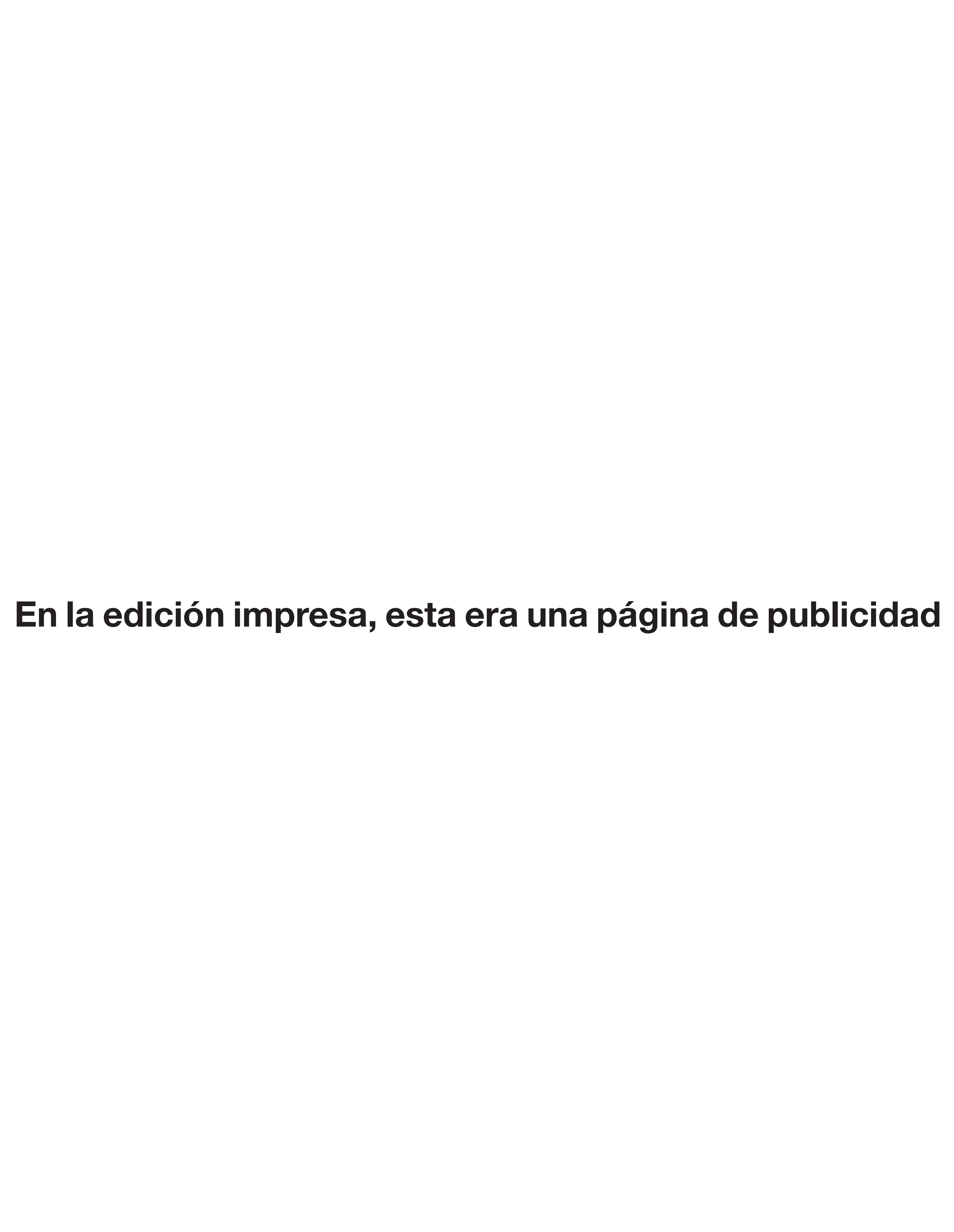
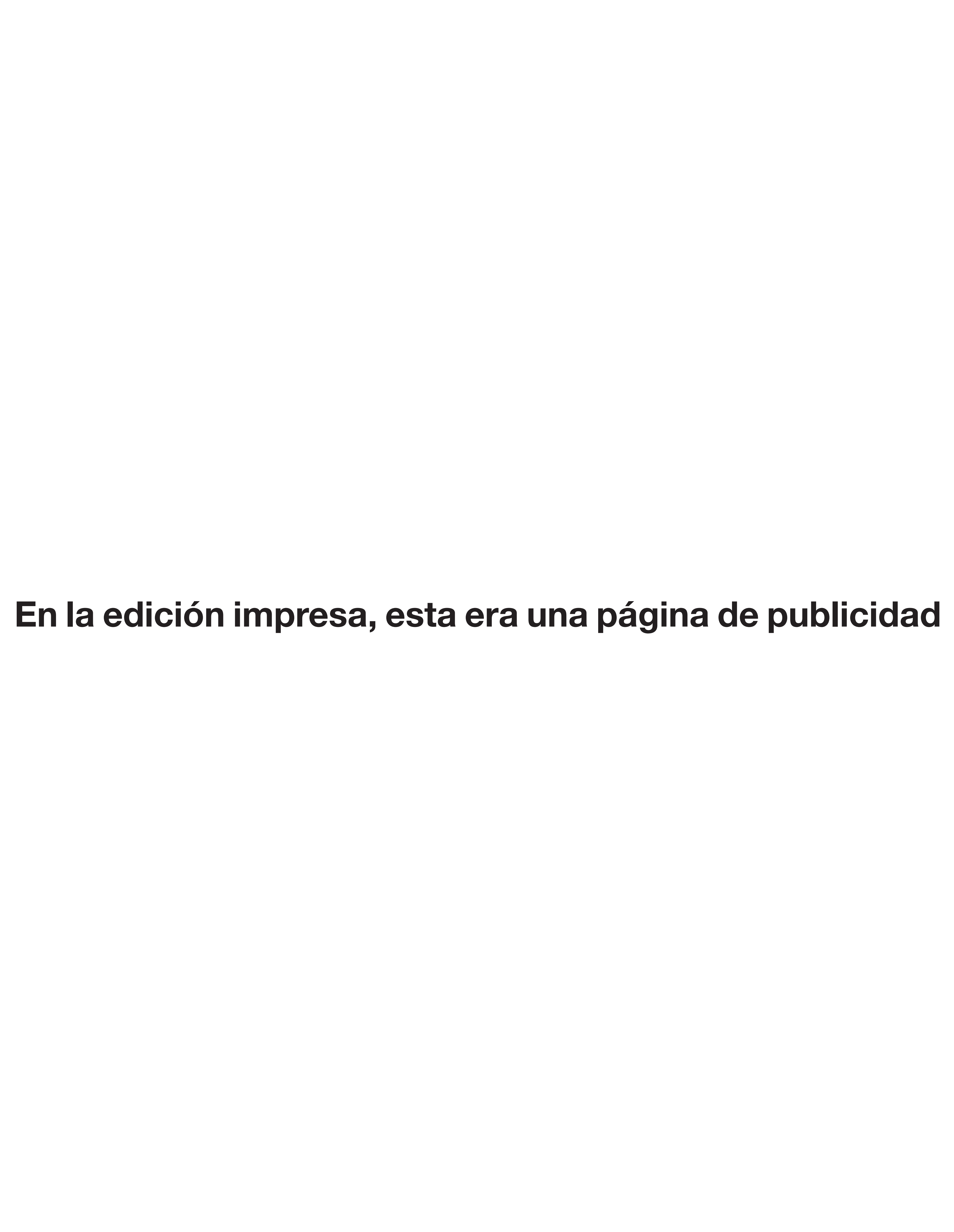
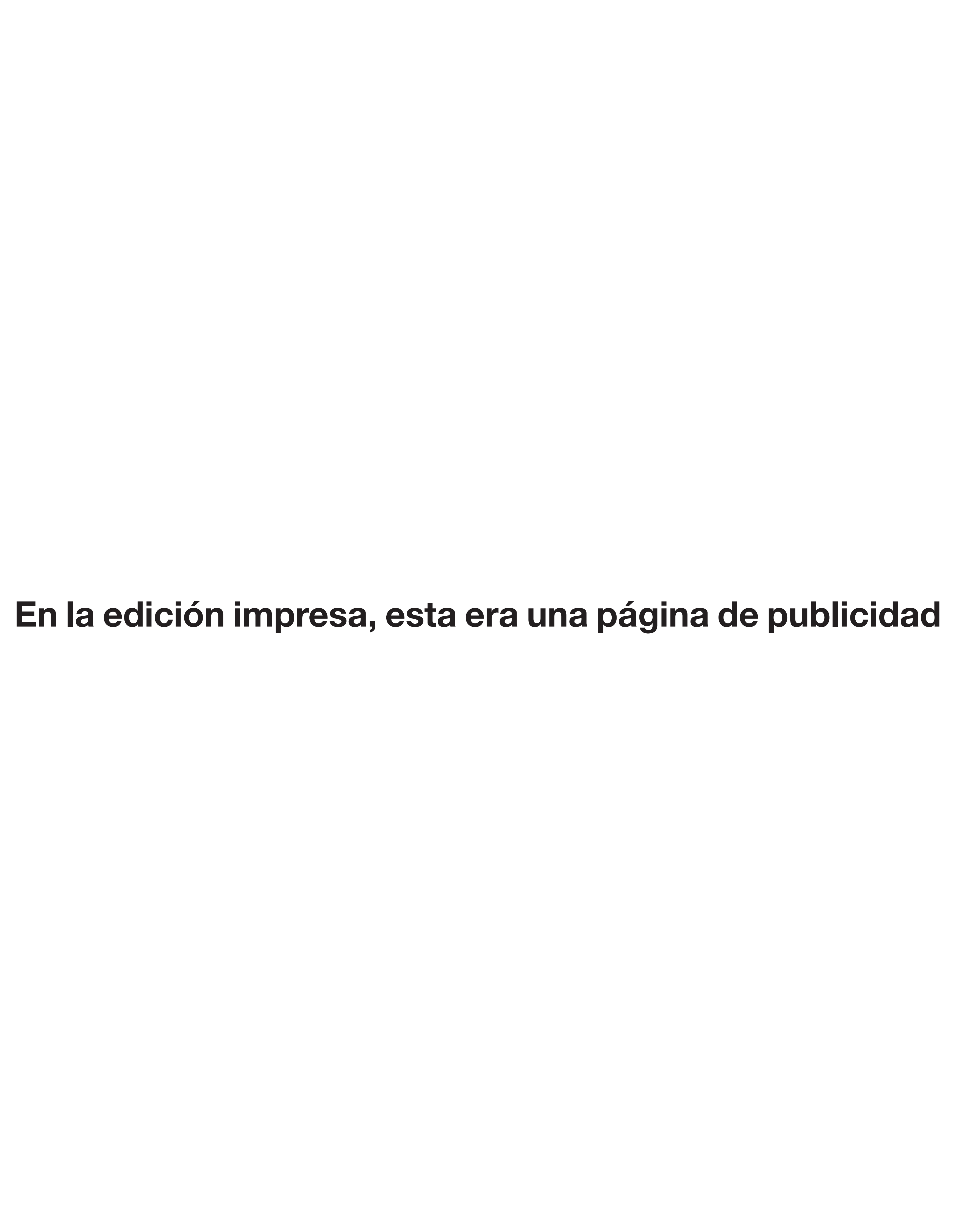


POR SÓLO 3,99€
Revista + DVD con demos y un JUEGO COMPLETO
100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERSIÓN • 100% ACTUALIDAD
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
Nº. 120• ENERO 2005
Micromanía
DESCUBRE LAS CLAVES PARA HACER HISTORIA
IMPERIVM III
Estrategia para ganar
¡ASÍ ES EL NUEVO ROL!
VAMPIRE BLOODLINES
Vampiros en pie de guerra
REPORTAJE ESPECIAL
UN AÑO DE JUEGOS
PARTICIPA Y CONSIGUE FANTÁSTICOS PREMIOS
¡Vota por tus favoritos!
REPORTAJE ESPECIAL
TALLER DE JUEGOS
Editores y herramientas: Así son y así funcionan
SOLUCIÓN COMPLETA
PRINCE OF PERSIA EL ALMA DEL GUERRERO
Llega hasta el final, paso a paso
A EXAMEN
Todas las novedades
LINEAGE II
FLATOUT
PC FÚTBOL 2005
MEN OF VALOR
SID MEIER'S PIRATES!
THE CHRONICLES OF RIDDICK...
AÑO XXI
Número 120
8 424094 820313 00120
HOBBY PRESS


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe)
Jorge Portillo (Jefe de Sección)
Oscar Lera (Jefe de Sección)

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz (Jefe de maquetación)
Laura García

Colaboradores
J. A. Pascual, E. Ventura, M. Cañete, P. Leceta, L. Escribano, J. Martínez, R. Lorente, A. Trejo, J. Moreno, D. Monge J. Traverso, D. Rodríguez, D. dela Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Lidia Muñoz

Edita



Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín

Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona

Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña

Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 902 540 777 Fax: 902 540 111
0.09 euros establecimiento de llamada
0.31 euros/min (horario diurno)

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **EDILOGO** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P.
7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas
Final Avda. San Martín - Caracas 1010 -
Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito
Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: Rivadeneyra
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

4/2005

Printed in Spain







HOBBY PRESS es una empresa de AXEL SPRINGER VERLAG





Y, ahora, ¿qué hay que esperar?

Bienvenido a Micromanía. Y bienvenido a 2005. Estrenamos año con un nuevo número de Micromanía y empezamos todos a hacer hueco en el disco duro para todo lo que va a llegar a lo largo de los próximos doce meses. ¿Qué juegos, nuevos y buenos se entiende, nos esperan en 2005? No creas que la respuesta es fácil. No, al menos, si echas un vistazo al reportaje en el que hemos reunido a lo más granado en los juegos de PC lanzados durante los últimos meses. 2004 ha sido especialmente bueno para el PC y nos ha dejado un buen puñado de títulos que, en mi opinión, bien merecen el calificativo de clásicos, se nos han juntado de golpe y porrazo.

Ha llegado ahora el momento de reflexionar sobre lo jugado y cuento, además, con que nos digas con tu voto, en la nueva convocatoria de Los mejores del Año, cuáles de todos los juegazos del recién concluido 2004 han sido los mejores en cada género, así como el que en tu opinión merece pasar a la historia como EL juego del año.

Pero vamos a otra cosa. Sospecho que quieres saber ya qué vas a encontrar en el número de Micromanía que tienes entre manos. Pues mucho y bueno, te lo aseguro. Empieza por echar un vistazo a la portada de este mes. La última entrega de «Imperivm» estará ya en la calle cuando estés leyendo estas líneas, pero como en redacción no hemos podido llegar a tiempo con un análisis completo, no hemos resistido la tentación de prepararte un reportaje en el que damos un repaso a sus novedades más importantes.

Sigue con títulos como «Vampire. Bloodlines», «Sid Meier's Pirates!», «The Chronicles of Riddick», «Alejandro Magno», «FlatOut», «PC Fútbol 2005» –título que está provocando no poca controversia, por cierto–, etc. y verás que este mes Micromanía está bien repleta de novedades.

Y no pases por alto una serie de especiales que comenzamos en este número dedicados a editores y herramientas, para que conozcas cómo dar más vida a tus juegos favoritos. Además, puedes encontrar en el DVD todo lo que necesitas para hacer tus pinitos como "mapero", junto al juegazo que te regalamos este mes, el genial «Blade».

El comienzo de año, como ves, no podía ser mejor. Y espera a todo lo que tiene que venir. Si 2004 ha sido tan potente, ¿qué se puede esperar en 2005? Saca tu bola de cristal y envíame un mensaje con tus "predicciones" y tus sugerencias. Nos vemos el mes que viene. ¡Ah!, se me olvidaba... ¡Feliz Año Nuevo!



¿Has pensado ya cuál ha sido para ti el mejor juego del año? Venga, dímelo, espero tus votos.

Francisco Delgado Director
f.delgado@micromania.es





Pág. 44

Review

VAMPIRE. BLOODLINES

Ya está aquí el juego de rol más esperado y nosotros te revelamos todos sus secretos. Híncale el diente a nuestro análisis y únete a los Hijos de la Noche.



Pág. 94

Reportaje

LOS MEJORES JUEGOS DE 2004

Aquí está lo mejor de lo mejor, pero sólo tú decides quién es el ganador.



Pág. 52

Review

SID MEIER'S PIRATES!

Ya está aquí la última genialidad de Sid Meier. ¿Estás preparado para ser el terror de los siete mares?

Pág. 104

Solución

PRINCE OF PERSIA EL ALMA DEL...

¿Las Arenas del Tiempo te han atrapado? No temas, sigue nuestros consejos y podrás llevar al Príncipe hasta el final de esta increíble aventura.

En este número

Revista Micromanía Nº 120 - Enero 2005

¡¡De regalo!! DVD para PC con 12 DEMOS y UN JUEGO COMPLETO

¡¡Todos los meses junto con Micromanía!!



Este mes el juego completo original «Blade. The Edge of Darkness» y las 12 mejores demos del momento: «Blood Rayne 2», «Men of Valor», «Sentinel» y muchas más...

Preview

SECOND SIGHT
Acción y poderes paranormales se dan la mano es este juego. Descúbrelo.

Pág. 32

Pág. 130

Pág. 26

Reportaje

IMPERIVM III
¿Quieres saber cómo será el juego más esperado por todos los estrategas? Te lo contamos todo.

La Comunidad

TALLER DE JUEGOS
Aprende a construir mapas y escenarios para tus juegos preferidos.

índice por juegos



Confirmada oficialmente la primera expansión para «Los Sims 2»

¡Apúntate a la fraternidad!

Si no ha sido el más esperado de 2004 le ha faltado poco. Se ha convertido en uno de los mayores éxitos del año y ahora, claro, llegan las expansiones... «Los Sims 2» se van a la universidad.

➲ Simulación/estrategia ➲ Maxis ➲ Electronic Arts ➲ Marzo 2005

▲ ¡Fiestaaaaaa! No todo va a ser estudiar y estudiar en la universidad de «Los Sims 2». También habrá que dedicar tiempo a las "relaciones sociales", ¿no?

No podía ser de otro modo. Un juego de «Los Sims» sin una expansión sería como un jardín sin flores, como una ciudad sin atascos, como un PC sin disco duro... así que en Maxis han decidido que había llegado el momento. «The Sims 2. University» –de momento no hay nombre oficial en castellano– será la primera ampliación de uno de los mayores éxitos de 2004 en España.

El lanzamiento de esta expansión está previsto para el próximo mes de marzo, salvo cambios de última hora y, como su nombre indica claramente, se basará en la vida universitaria de los "sims" en su transición de la adolescencia a adultos jóvenes. Eso sí, la perspectiva universitaria que afrontará la expansión se basa en la universidad norteamericana. Ya sabes, como en esas pelis con un poco de desparrame que de vez en cuando aterrizan en las pantallas españolas.

Juergas universitarias, fiestas en fraternidades y, cómo no, algo de estudio. Podrás escoger entre 11 carreras universitarias, graduarte y escoger un camino profesional entre cuatro diferentes. Los objetivos sociales y académicos regirán la acción, incluyendo algunas acciones no demasiado "legales" que darán un poco de picante al tema.

Lo que ya habría sido insuperable –pero nos tememos que a nadie se le ha ocurrido– es que la expansión se adaptara a la vida universitaria española, incluyendo topicazos tan nuestros como las infames colas de matriculación, el mus diario en la cafetería de la facultad o la opción de apuntarte a extrañas "fraternidades" como... ¡la tuna! ¿Que no? ■



▲ Todos los topicazos de las películas universitarias americanas estarán recogidos en la primera expansión de «Los Sims 2».

Tus personajes se van a la universidad en la primera expansión oficial para «Los Sims 2». ¡Lábrate un futuro!

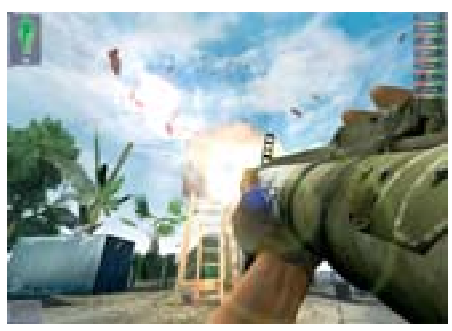
Atari anuncia el lanzamiento en 2005 de «Boiling Point»

¡La jungla está que arde!

➲ Acción ➲ Deep Shadows ➲ Atari ➲ Primavera 2005

Otros que están que no paran últimamente son los muchachos de Atari. A los numerosos anuncios de juegos para el futuro –«Dragonshard», «Act of War»...– ahora suman un nuevo título que aparecerá en primavera de 2005. Su nombre, «Boiling Point: Road to Hell». Su género, la acción. El juego te meterá de lleno en un conflicto entre facciones guerrilleras rivales en plena jungla sudamericana. Pero, además, grupos de narcotraficantes, militares y campesinos en pie de guerra se sumarán a la "fiesta". Los responsables de «Boiling Point» son los ucranianos de Deep Shadows que aseguran haber creado una experiencia de juego no lineal nunca vista en el género. A ver si es verdad. ■





▲ ¡Guerrilleros a ti! Si lo que quieren es guerra, se van a enterar. Vas a dejar la selva que parecerá un jardincito.

Donde dije digo, digo Diego

Half-Life 2 crece y crece

➲ Acción ➲ Valve ➲ Vivendi ➲ Ya disponible

Los chicos de Valve se han especializado en dos cosas. La primera en crear obras maestras para PC–dos juegos, dos «Half-Life». ¿Hace falta decir más?–. La segunda, en dar sorpresas y marear al personal. O eso parece, al menos.

Ahora que «Half-Life 2» está en la calle y todos hemos disfrutado como locos, en Valve han dicho que no es suficiente con lo que hay. Y así, de la noche a la mañana, han colocado en su servicio Steam –¿dónde, si no?– el SDK del juego y un modo extra multijugador. Pues nada, por nosotros, ¡que sigan! ■

▲ Vamos, que en Valve no paran. Primero el juego, luego los extras, ahora el SDK y el multijugador...

▲ Si perseveras en tus tareas de estudiante te convertirás en todo un licenciado de la prestigiosa universidad "sim". Pero conseguir un "cum laude" ya te vas a costar más.



▲ ¿Eres un chico y alguna vez te has preguntado cómo organizan tus compañeras de clase una sesión de estudio... o una guerra de almohadas?



▲ Los universitarios yanquis no tienen el más mínimo sentido del ridículo, porque no se explica que sean capaces de ponerse una toga para ligar...

La cifra

250.000

unidades "de nada" se vendieron en ¡24 horas! de «World of Warcraft» según salió a la venta en EE.UU. Durante ese período se registraron más de 200.000 altas de usuarios. Además Blizzard ha duplicado esa cifra en una semana y ha tenido que duplicar los servidores en activo. Y, encima, aún hay gente esperando para jugar...

La acción táctica que nunca pasará de moda

¡Acaba con los terroristas!

➲ Acción ➲ Red Storm ➲ Primavera 2005

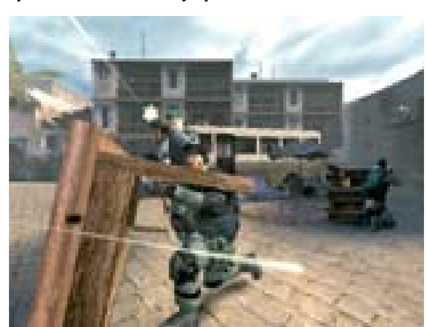
El estudio de Tom Clancy ha confirmado de manera oficial que un nuevo «Rainbow Six» está en camino. De momento el juego no tiene un nombre oficial –llamémosle «Rainbow Six 4»– aunque se ha anunciado que estará listo para la próxima primavera.

En esta nueva entrega de la serie te pondrás al frente de un grupo antiterrorista llamado Team Rainbow. La diferencia en el guión con otros juegos es que además de objetivos civiles los terroristas, en esta ocasión, han marcado a los propios equipos especiales como diana de sus atroces actos.

El juego te permitirá asumir dos papeles posibles, el de Ding Chavez, líder del Team Rainbow o el de Dieter Weber, el francotirador. ■

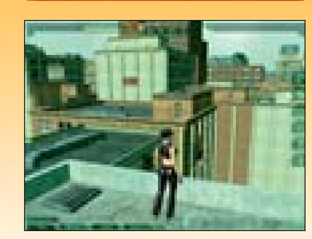


▲ La nueva producción con el sello Tom Clancy quiere ser la más real y apasionante de la serie.



▲ El nuevo «Rainbow Six» te dejará jugar en el papel de dos personajes diferentes: líder o francotirador.

últimahora



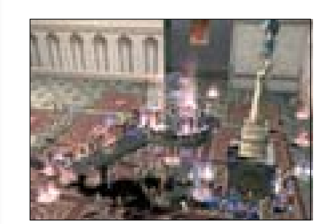
¡Matrix aún no te quiere! Pues parece que está complicado lo de conectarse a Matrix, por mucho que te empeñes. Monolith ha confirmado que su juego online no estará finalmente listo en enero, como estaba previsto, y habrá que esperarse a primavera para poder jugar.

¿La guerra pudo ser así? Está a punto de aparecer una expansión para «IL-2 Sturmovik. Forgotten Battles», llamada «Rebirth of Honor». Se ambienta en batallas aéreas de 1942 y 1943, y en un futuro alternativo tras 1942 en que Hitler es asesinado. Tendrá 333 misiones.



Estrategia para puristas, 2. La segunda parte de «Hearts of Iron» estará disponible en las primeras semanas de 2005. La continuación de uno de los más sesudos y apasionantes "wargames" de los últimos tiempos incluirá 4 nuevas campañas.

La NFL ya es sólo cosa de EA. Durante los próximos cinco años cualquier juego que incluya la licencia oficial de la NFL será de desarrollo exclusivo de E.A. La compañía evita, de este modo, cualquier posible competencia en este campo de los juegos deportivos, de enorme éxito en Estados Unidos.



Lineage II amplía horizonte. NC Soft ya tiene disponible para su descarga una expansión para «Lineage II». La descarga es gratuita para los suscriptores del juego y ofrece tres nuevas áreas para jugar. Eso sí, ármate de paciencia porque son 500 MB.

El Termómetro

Caliente

¿Quién ha sido el misterioso comprador? Nos referimos al de los derechos de «Civilization», porque resulta que Infogrames, la compañía propietaria de Atari, ha confirmado que los ha vendido por la "modesta" cifra de ¡22 millones de dólares! Curiosamente, Atari había anunciado el desarrollo de «Civ IV».

Prepárate que va a llegar una nueva generación gráfica. Es una suposición, pero si tenemos en cuenta que NVIDIA ha firmado con Sony el desarrollo del nuevo chip gráfico de PS3, y ATI lo ha hecho con Microsoft y Xbox 2... ¿no crees que habrá nuevas tarjetas para PC en camino?

Templado

Valve y «Half-Life 2» siguen en la brecha. Y es que parece que generar noticias es también su especialidad. La última es que Valve canceló hace poco 20.000 cuentas de Steam, de jugadores de «Half-Life 2». Su razón fue que tenían pruebas de que se habían creado con versiones "ilegales" del juego.

El poder de un dios. Akella ha confirmado que su próximo proyecto es la adaptación de la obra de los hermanos Strugatsky, "Hard to be a God", una famosísima novela de ciencia ficción que aparecerá en PC convertida en juego de rol. De momento, no tiene fecha definitiva.

Frío

¡Más censura, por favor! Si en su momento «Larry Magna Cum Laude» fue prohibido por las autoridades australianas para su distribución, ahora llegan sus "primos" de Nueva Zelanda y hacen lo propio con «Postal 2». Hombre, vale que el juego es muy salvaje pero, ¿para qué está la clasificación por edades?

El "exterminio" de Acclaim. El día 7 de diciembre fue subastado lo poco que quedaba de uno de los grandes del software mundial. Las propiedades físicas e inmuebles de Acclaim ya han pasado a otras manos. D.E.P.

Las fuerzas especiales están listas para la acción

¿Quieres ser un SWAT?

Acción · Irrational Games · 2005



▲ El nuevo «SWAT» promete ser el más realista de toda la serie. Y no sólo por su enorme calidad gráfica, sino por seguir a pie juntillas las tácticas policiales reales.



▲ Tu papel en «SWAT 4» será el de jefe de unidad en las situaciones más peligrosas que puedas imaginar, siempre dentro de un entorno criminal urbano.

Aunque ya se sabía que el juego estaba en desarrollo se ha confirmado que muy pronto estará lista para la acción la última entrega de la serie «SWAT». Irrational Games, los responsables de la producción, te llevarán a una jungla urbana real, plagada de criminales de todo tipo para que des buena cuenta de ellos.



«SWAT 4» te pondrá a la cabeza de un grupo de cinco unidades de elite, con el objetivo de acabar con amenazas terroristas, rescatar rehenes y capturar delincuentes especialmente peligrosos.

El juego incluirá 16 tipos de escenarios, utilizará tácticas policiales reales –el desarrollo ha sido asesorado por los SWAT de verdad– y promete una modalidad multijugador de lo más explosiva, así como incluir una campaña cooperativa. ■

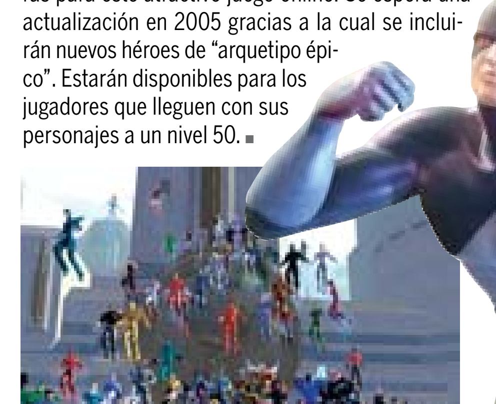
Más novedades para «City of Heroes»



Un superhéroe no se hace de la noche a la mañana

Rol Online · Cryptic Studios · NC Soft · 2005

Pese a que sigue la "movida" de la demanda de Marvel contra «City of Heroes» sus responsables siguen trabajando en distintas mejoras para este atractivo juego online. Se espera una actualización en 2005 gracias a la cual se incluirán nuevos héroes de "arquetipo épico". Estarán disponibles para los jugadores que lleguen con sus personajes a un nivel 50. ■



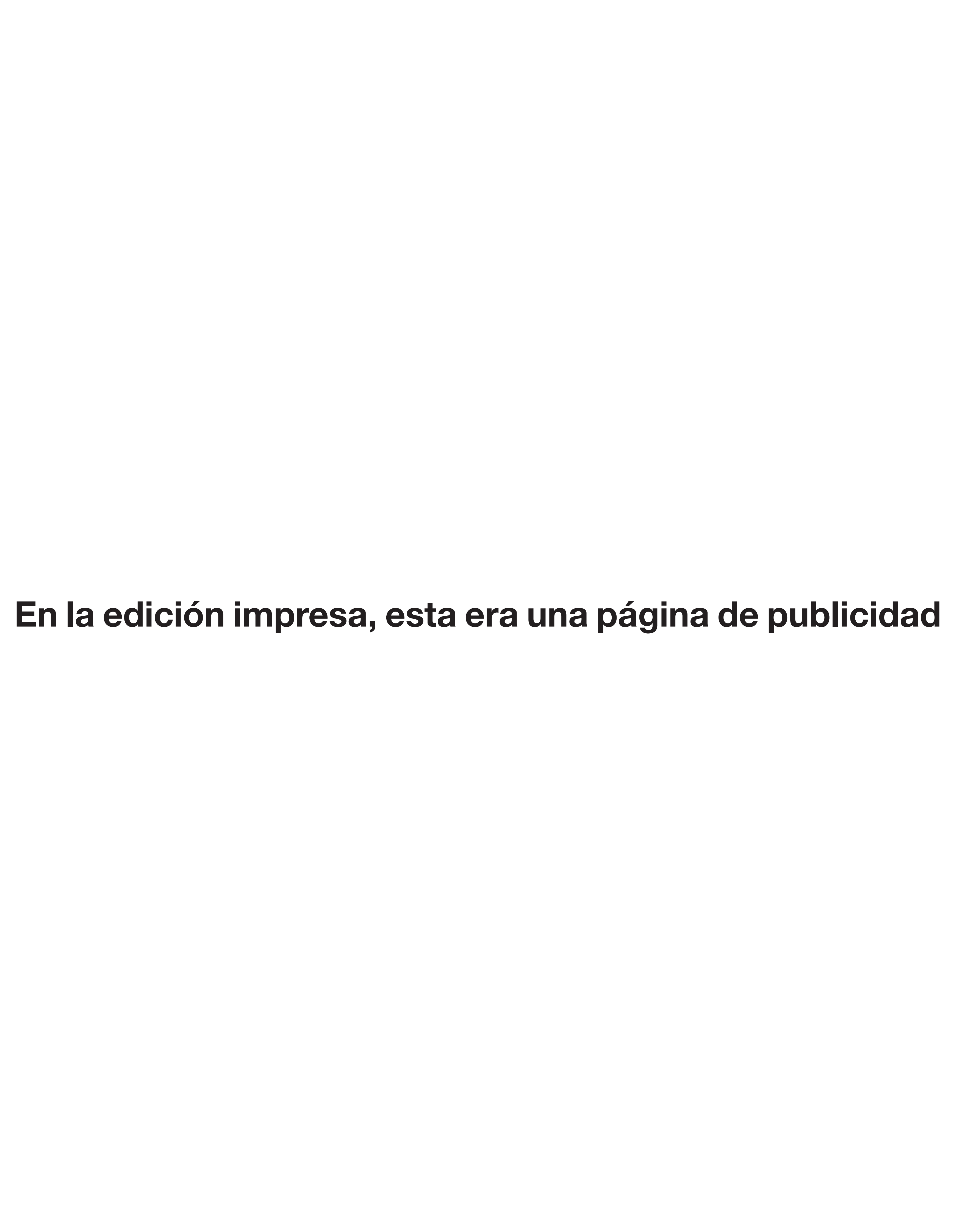


¿Sabías que...

...Mark Skaggs, el productor de «La Batalla por la Tierra Media», ha confirmado el desarrollo de un nuevo juego de «Command & Conquer»?

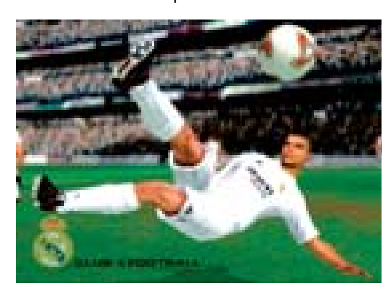


La información es oficial y, como decimos, se debe a un mensaje de Mark Skaggs en el foro oficial de E.A.L.A., el estudio que se ha encargado en los últimos años de juegos como el mencionado o el último «C&C. Generals». Además, se sabe que este nuevo proyecto será, más concretamente, un nuevo «Red Alert».


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Breves

Otros que se van. En este caso nos referimos a los juegos de la serie «Club Football». Justo cuando Codemasters se había decidido a sacar estos juegos de fútbol en PC, acaba de anunciar que cancelan futuras ediciones para este 2005.



Vietnam sigue de moda. Los chicos de Bold Games han confirmado que en Enero estará listo «Elite Warriors: Vietnam», un juego de acción ambientado en... ¿hace falta decirlo? Aseguran que su juego será el más real jamás hecho sobre la guerra.

Para los más "peques" de la casa. Proein distribuye desde finales de 2004 los juegos para PC de la compañía española de animación Cromosoma. Desde el 10 de diciembre de 2004 están disponibles en las tiendas dos títulos de "Las Tres Mellizas" y un tercero de "Juanito Jones".



Pero, ¿es que los piratas se han puesto ahora de moda?

¡¡Aaaarrr!! La venganza será mía, bucanero

➔ Aventura ➔ Ascaron ➔ Primavera 2005

Una de dos. O resulta que desde hace años, de vez en cuando, alguien se dedicaba a realizar "homenajes" al clásico «Pirates!» de Sid Meier y nadie se había enterado, o es que de repente y por "casualidad" el género de los piratas se ha vuelto súbitamente popular y se apunta a ellos hasta el Tato –¡qué famoso, el Tato!–, y puede que hasta ni siquiera lo hubiera inventado el bueno de Sid, porque empiezan a surgir piratas como setas, por doquier.

Sea como fuere, el caso es que el nuevo proyecto de Ascaron, «Tortuga. Pirates Revenge», aparecerá en primavera y te ofrecerá prácticamente todo lo que se le puede pedir a un juego de piratas a día de hoy: galeones españoles en el Caribe, nombres históricos –como Francis Drake, de infausto recuerdo para la historia española–, duelos a espada, tesoros, ciudades que asaltar y cualquier cosa que se te ocurra y que hayas visto en una peli del género.

«Toruga. Pirate's Revenge» tendrá una calidad gráfica sobresaliente, a tenor de las primeras imágenes que se han visto, y quiere alcanzar un nivel de realismo pocas veces visto, tanto en su ambientación como en su acción. ■



▲ Duelos a espada, abordajes y muchos tesoros que desenterrar y botines que robar. Hmmm... ¿no hemos visto algo parecido en este número de Micromanía?



▲ Hay que reconocer que el juego posee una calidad gráfica envidiable y el realismo es muy elevado. ¿Te gustan las pelis de piratas?

¡Una aventura que te helará la sangre!

¿Jack el Destripador? Un simple aficionado...

➔ Aventura ➔ Microïds ➔ Virgin Play ➔ Primavera 2005

La gente de Microïds, franceses ellos, expertos en el mundo de la aventura ellos, tienen previsto lanzar la próxima primavera una de las aventuras más atractivas de las que hemos oído hablar en los últimos meses.

Se trata de «Still Life», cuya historia está protagonizada por una agente del FBI, Victoria McPherson, que se ve envuelta en el caso de un asesino en serie al que nadie consigue identificar ni atrapar.

La historia de Victoria se mezcla con otra protagonizada por su abuelo en el pasado, cuyas coincidencias son más que espeluznantes. «Still Life» promete ponerte los pelos como escarpias. Prepárate para la aventura. ■



El genuino encanto de matar zombies

Llega «House of the Dead III»

➔ Acción ➔ Sega ➔ Febrero 2005

Durante la primera semana del pasado mes de diciembre Sega anunció oficialmente que la tercera entrega de «House of the Dead» aparecería para PC, durante el próximo mes de febrero. En esta tercera parte los jugadores de PC podremos disfrutar del estupendo espíritu arcade del juego, que incluirá una nueva arma no disponible en otras versiones. Se trata de una escopeta capaz de abatir, de un solo disparo, a varios zombies simultáneamente. El juego tendrá un montón de secretos y nuevos personajes. ■



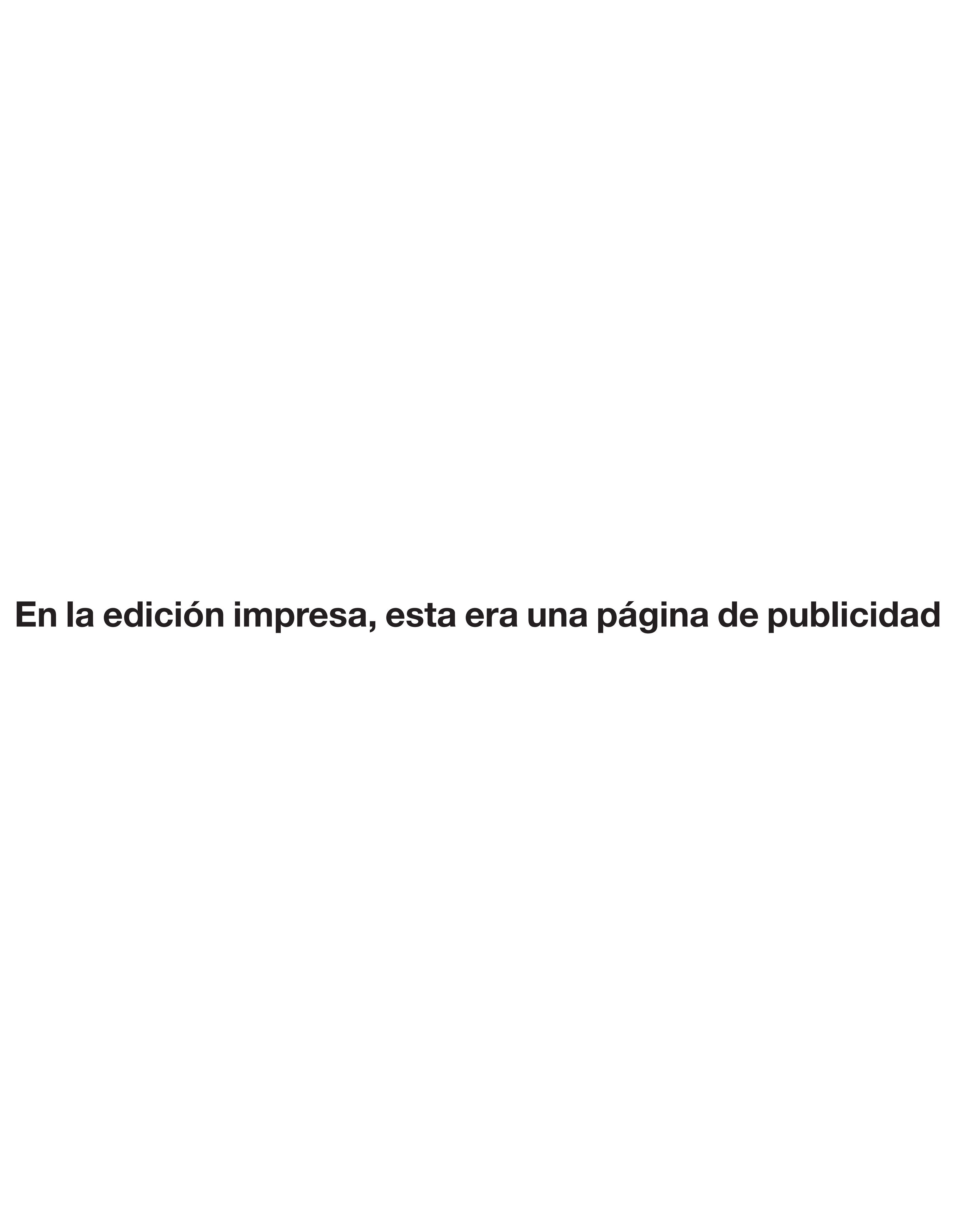
▲ Si no has matado alguna vez zombies en «House of the Dead» no sabes lo que te pierdes.

En voz baja...

...durante los últimos meses se habían sucedido los rumores de una nueva entrega de la serie «Conflict». Justo al cerrar este número de la revista hemos podido confirmarlo. Su título es «Conflict. Global Terror» y los enemigos serán terroristas.



Primero, Saddam. Ahora... ¿Osama?



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los + esperados

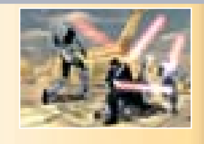
*Aunque con los inconvenientes propios del idioma, por fin hemos podido disfrutar de **«Vampire. Bloodlines»**, que sale de nuestra lista tras varios meses de permanencia. Ocupa su lugar otro juego de los que prometen mucha diversión, **«The Movies»**. El resto de la lista permanece inalterada.*



Parrilla de salida



Caballeros de la Antigua República II. Los Señores Sith



FEBRERO 2005 · ROL · OBSIDIAN/BIOWARE/LUCASARTS · PC

Ya queda menos para disfrutar de la segunda parte de uno de los juegos de rol más alucinantes de los últimos tiempos.

Splinter Cell. Chaos Theory

MARZO 2005 · ACCIÓN · UBISOFT · PC/XBOX/PS2

La nueva aventura de Sam Fisher promete ser el mejor «Splinter Cell» de la serie. Ardemos en deseos de probar todas sus novedades.

Imperial Glory



MARZO 2005 · ESTRATEGIA · PYRO STUDIOS · PC

Los chicos de Pyro apuestan fuerte con su nuevo proyecto en el mundo de la estrategia. Espectáculo 3D y gestión y diplomacia.

Star Wars. Republic Commando

MARZO 2005 · ACCIÓN · LUCASARTS · PC/XBOX

La acción más oscura, innovadora y con toques de gestión táctica comandando a un escuadrón de soldados clon tras las líneas enemigas. ¡Espectacular!

Calentando Motores



Commandos Strike Force



MARZO 2005 · ACCIÓN · PYRO STUDIOS · PC

El regreso de la serie «Commandos» es todo un notición. Y saber que, además, cambia de género y entra en el mundo de la acción, un cambio radical e inesperado.

Brothers in Arms

MARZO 2005 · ACCIÓN · GEARBOX/UBISOFT · PC/XBOX/PS2

Los chicos de Gearbox se encuentran al frente del desarrollo de este original y atractivo título de acción bélica inspirado en «Hermanos de Sangre».

World of Warcraft

MARZO 2005 · ROL · BLIZZARD · PC

La campaña de reservas del juego de Blizzard para Europa ya está en marcha. Y además te dan unos extras muy jugosos.

The Movies

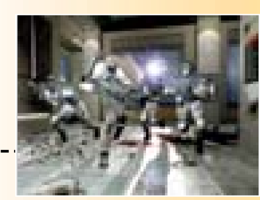


2005 · ESTRATEGIA · LIONHEAD/ACTIVISION · PC

Un título tan original como sólo los sabe hacer Peter Molyneux y rodeado por toda la magia del cine.

En boxes

F.E.A.R.



2005 · ACCIÓN · MONOLITH STUDIOS/VIVENDI · PC

Es uno de los juegos con mejor pinta para el próximo año. Imágenes e información van llegando con cuentagotas... ¡pero vaya imágenes!

Black & White 2

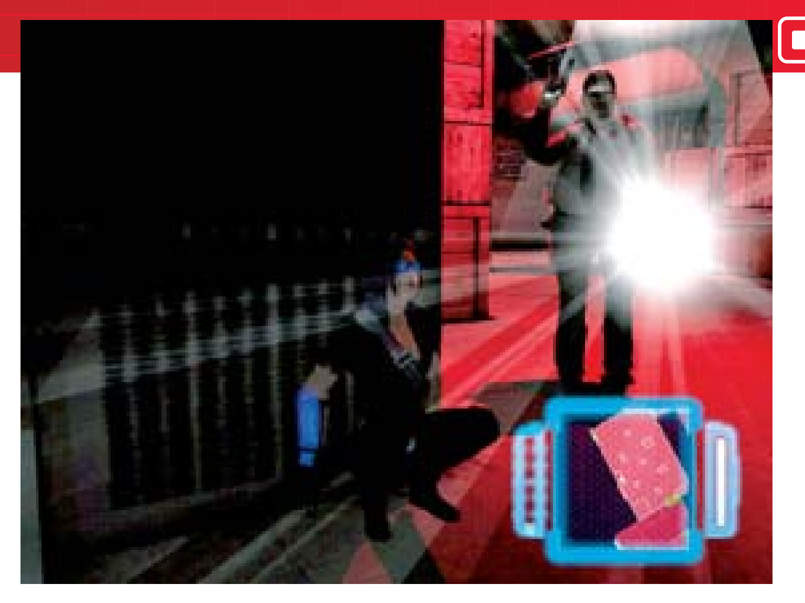
2005 · ESTRATEGIA · LIONHEAD/EA · PC

No pudo ser. «Black & White 2» se nos va al año que viene. Pero el juego sigue teniendo una pinta estupenda, aunque tengamos que esperar un poquito más.

Quake IV

2005 · ACCIÓN · RAVEN/id SOFTWARE/ACTIVISION · PC

Cuando no acabamos de recuperarnos del lanzamiento de «Doom 3» se anuncia «Quake IV». Ni un momento de paz tenemos... ¡Pero mira que tienen mala idea!



«Stolen», un prometedor título de acción y sigilo

Tras la estela de Sam

Acción táctica · Blue 52/Hip Games · Virgin Play · Marzo 2005

Es indudable que «Splinter Cell» y su protagonista, Sam Fisher, han creado escuela. Lo interesante es que muchos de sus seguidores parece que empiezan a acercarse peligrosamente al maestro, como es el caso de «Stolen».

La protagonista de «Stolen» –mujer, sí– es una inteligente, eficaz y ágil ladrona de guante blanco, cuyos trabajos cuentan con el apoyo de un colega que siempre permanece oculto, mientras le da instrucciones para cumplir sus misiones.

Algo muy interesante en «Stolen» es que Anya, la protagonista, nunca mata a sus "enemigos", sino que los deja inmovilizados para poder trabajar tranquila. ■

«The Witcher» o el rol que vino del Este

El Rol se anima para 2005

Rol · CD Projekt · 2005

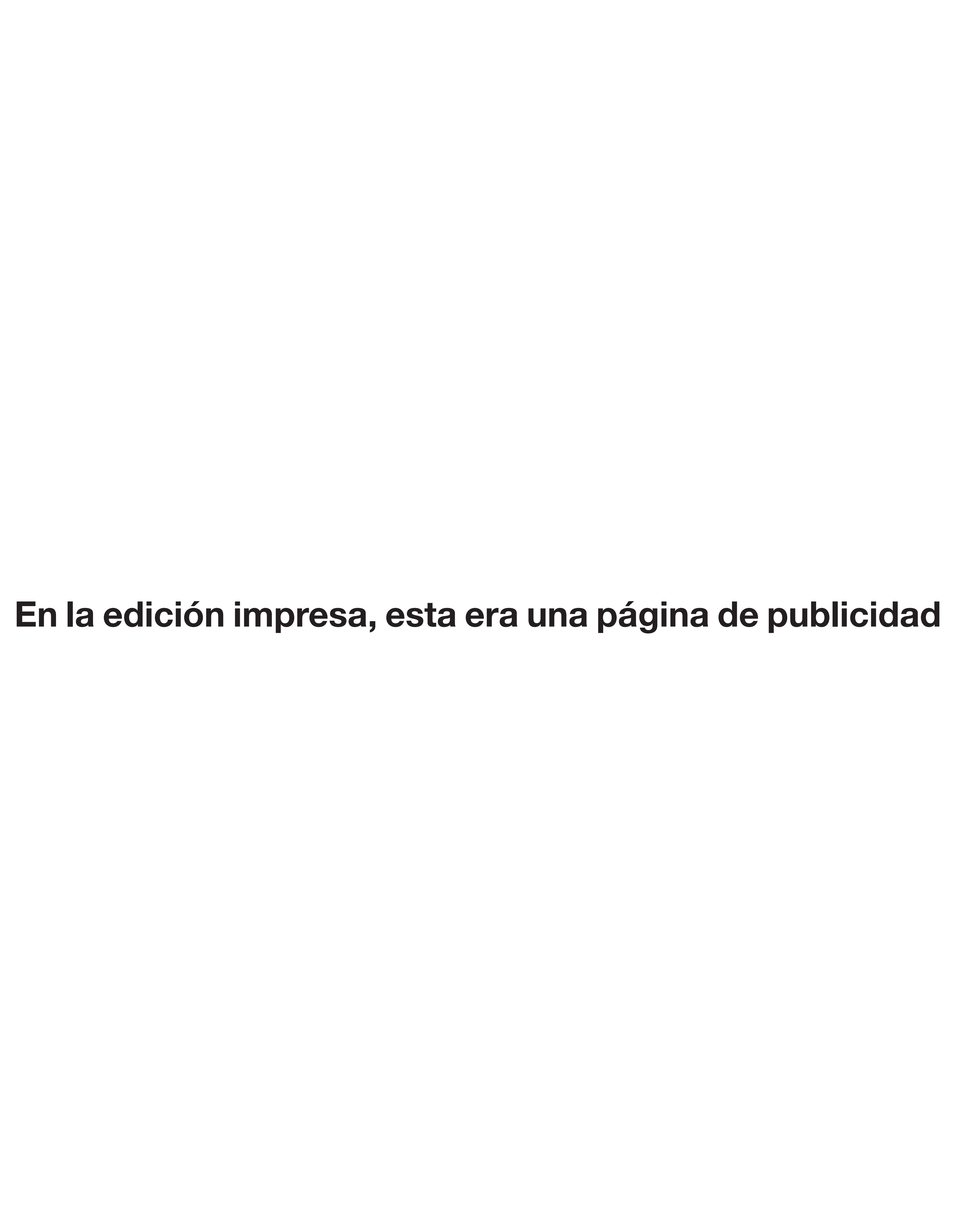
Salvo por Bioware y algunos que otros "locos", como Gas Powered Games, el mundo del rol sólo compensa la escasa cantidad con la calidad. Pero aún hay estudios osados que se animan a seguir dando vida al género.

Los polacos de CD Projekt tienen previsto lanzar «The Witcher» en 2005, un juego basado en las novelas de fantasía de Andrzej Sapkowsky, un famosísimo autor, también polaco. El protagonista de sus novelas, Geralt, fue creado como un mutante despiadado con el único propósito de masacrar monstruos, pero algún "error" le insufló emociones y sentimientos totalmente humanos.

«The Witcher» se desarrolla en un mundo de magia y fantasía donde los conceptos del bien y el mal se confunden, lo que aporta al juego un notable aire de realismo. ■



▲ «The Witcher» está basado en la tecnología "Aurora", desarrollada por BioWare para «Neverwinter Nights».


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Objetivo: ¡Escapar de la Tierra!

Pariah

ACCIÓN · DIGITAL EXTREMES · PRIMAVERA 2005

▶ **Pero no todo es disparar. En «Pariah» no estarás solo ni serás el único que deberá sobrevivir.** Además de sobrevivir a los enemigos que intenten aniquilarte, deberás salvar a tu paciente, Karina J. Su cuerpo incuba un agente patógeno desconocido. El accidente que te lleva a caer en la Tierra provoca una respuesta inmediata: el planeta será descontaminado por una explosión nuclear. ¿Serás capaz de sobrevivir y escapar a tiempo junto a Karina? ■





▲ **Ya sabes... utiliza el terreno en tu favor.** Con la cantidad de enemigos, vehículos, armas y amenazas que habrá en «Pariah», ¿cómo podrás sobrevivir? Pues con habilidad, disparos, algo de sigilo y... aprovechando el terreno. Digital Extremes asegura que los escenarios tendrán un componente táctico pocas veces visto en un juego de acción. ■



◀ **DESCUBRE UNO DE LOS GRANDES DE LA ACCIÓN EN 2005** En «Pariah» el futuro es desolador. La Tierra es una prisión planetaria y tú, por accidente, has caído en ella. ¿Qué te pasará allí? Para empezar, tendrás que sobrevivir y... no estarás solo. ¡Prepara tu arma! ■

▲ **¡Salta, corre, dispara, conduce y no pares ni un segundo!** En tu papel del dr. Jack Mason –¡un médico como héroe de la acción!– no sólo tendrás que disparar a todo lo que se mueva para poder escapar de una Tierra asolada, sino que además será una carrera contra el tiempo. El planeta está a punto de ser arrasado por una explosión nuclear. ¿Tu límite? 16 horas. ■

▲ **¡Sube, que nos damos una vuelta en mi coche nuevo!** «Pariah» no sólo promete ofrecerte acción intensa y explosiva en su modo de juego individual. El multijugador intentará sumergirte en escenarios espectaculares repletos de enemigos, armas, bases y vehículos. Una idea muy similar a la que viste en la última edición de «Unreal Tournament». ■

◀ **Y, además, podrás configurar todas tus armas... ¡como te de la gana!** La fama que se han ganado los chicos de Digital Extremes en el mundo de la acción no ha sido casual. Algunas de sus ideas han creado escuela en el género. Y ahí lanzan una nueva: parte de un arma base y configúrala y mejórala como te de la gana para hacerla mucho más potente. A partir de «Pariah» lo de que puedas actuar en un título de acción con tu propio estilo de juego va a ser una realidad total... al menos en lo concerniente a las armas, claro. ■

Se acerca el Sam Fisher más real

Splinter Cell Chaos Theory

ACCIÓN UBISOFT MARZO 2005

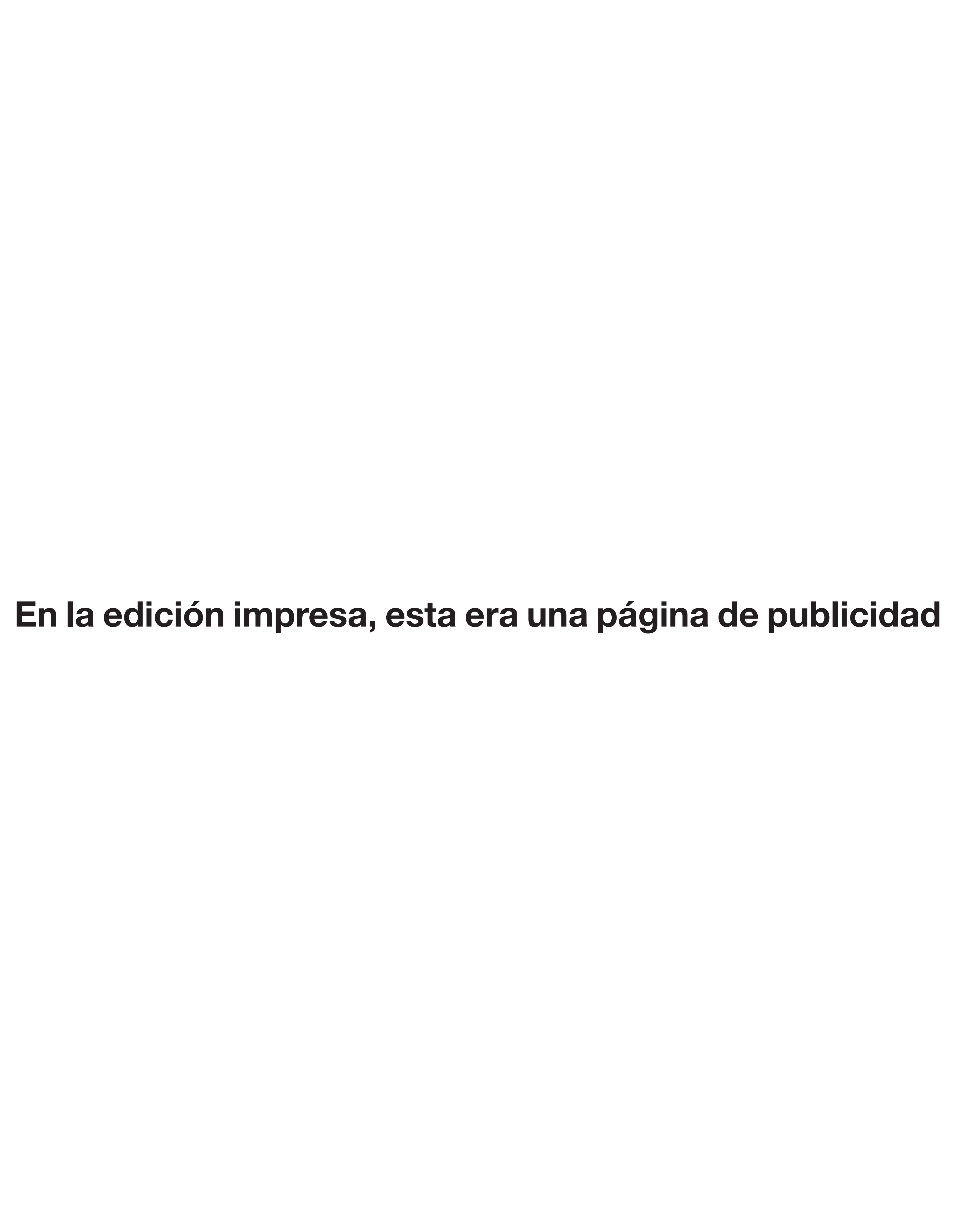
¡VUELVE EL ESPÍA MÁS FAMOSO DEL PC! Sam Fisher se prepara para su misión más peligrosa en 2005. Olvida todo lo que conoces de «Splinter Cell» y descubre el nuevo, real y alucinante universo de «Chaos Theory»... ¡Y con un multijugador de impresión!

Tecnología para una acción de ensueño. ¿Que te gusta «Splinter Cell»? Bueno, eso es normal. ¿Y que crees que no se puede mejorar? Pues en Ubisoft dicen lo contrario. La nueva aventura de Sam Fisher te mostrará nuevos "juguetitos" tecnológicos que harán de esta su más alucinante y realista misión.



Sam se volverá más duro que nunca. ¡Ojo a los nuevos movimientos! Aparte de aparecer como un espía mucho más curtido y duro en el combate, las nuevas habilidades de Sam Fisher te dejarán pasmado. Algunos movimientos son de acróbata y sorprenderán al enemigo por donde menos se lo espere.

¡Y con un multijugador de lo más explosivo! Los chicos de Ubisoft prometen un modo multijugador para «Chaos Theory» de lo más espectacular. La opción más innovadora será la de juego cooperativo, donde tendrás tendrás que trabajar con tu compañero para superar los obstáculos.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



◄ ¿ACCIÓN? ¿SIGILO? ¡SI SON LOS DOS MUCHO MEJOR! Una original propuesta para el mundo de la acción llega con «CT Special Forces». Combate el terrorismo utilizando dos personajes diferentes. Uno especializado en la acción directa y otro en el sigilo.

Contra el terrorismo... ¡acción!

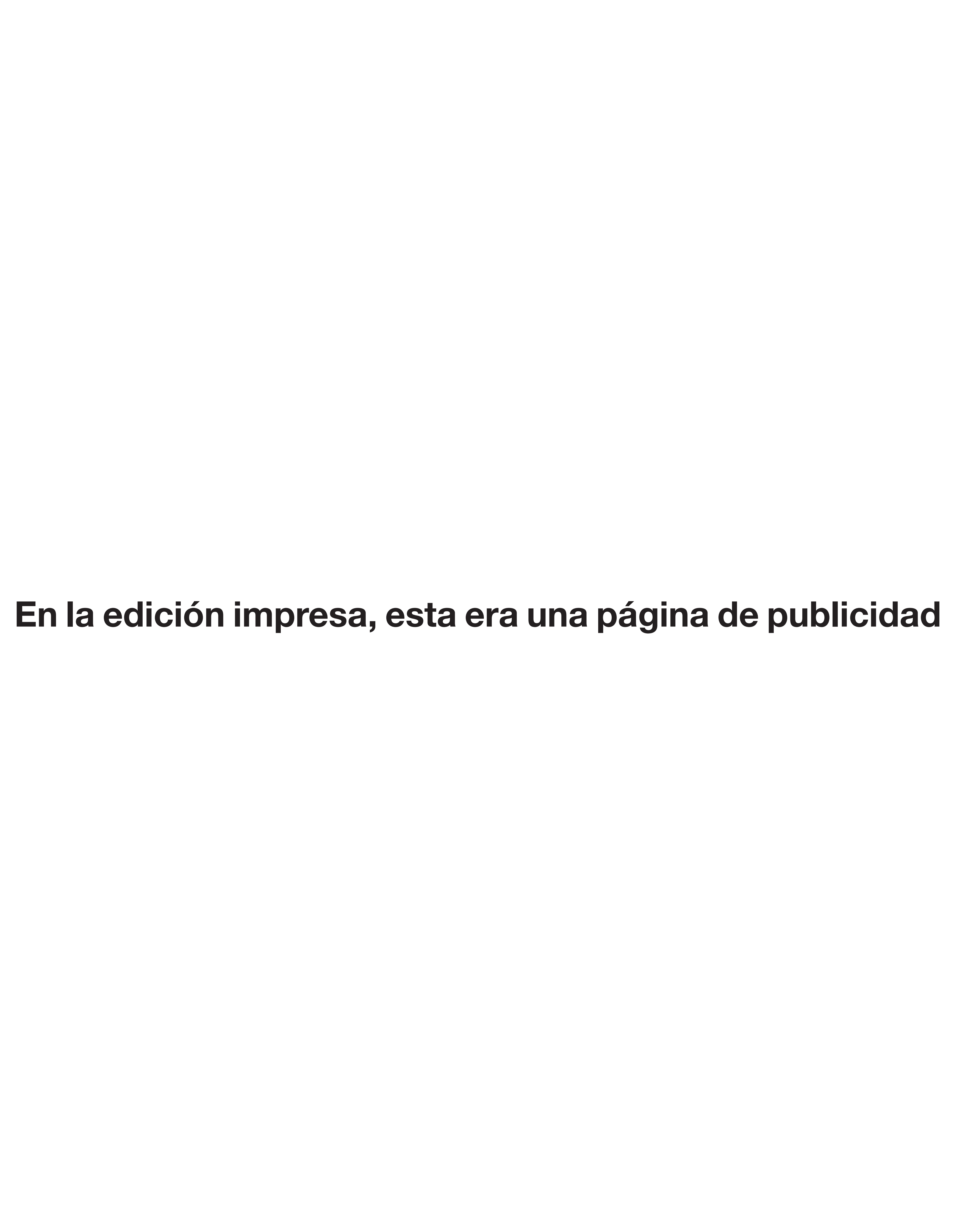
CT Special Forces

ACCIÓN · ASOBO STUDIOS · MARZO 2005

▲ **Pondrás a prueba todas tus habilidades como experto en acción.** en «CT Special Forces» podrás controlar dos personajes distintos, Stealth Owl, experto en tiro de precisión, paracaidismo y sigilo, y Raptor, especialista en armamento pesado y combate cuerpo a cuerpo. El juego combinará dos estilos diferentes de acción para aportar una mayor variedad y diversión a cada misión.

◄ **¡Hombre, se han dejado las llaves puestas!** Además de armas, objetos y "gadgets" para ayudarte, podrás usar vehículos como jeeps, zodiacs, hovercrafts... Además, cada misión podrá resolverse de formas muy diversas, dependiendo de cómo y cuáles utilices en cada ocasión.

▲ **¿Te gusta volar y hacer paracaidismo?** Por si no tienes bastante con la acción directa y el sigilo algunas de las misiones de «CT Special Forces» te darán la oportunidad de disfrutar del vuelo en caída libre. ¡Más variedad, imposible!

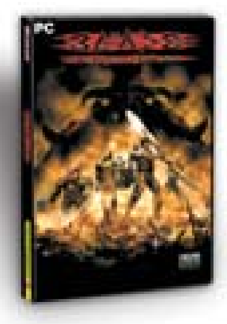

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Cartas a la redacción

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que opines y te hagas oír.

¿Versiones íntegras?

Os escribo porque he visto en vuestra revista una carta, no recuerdo exactamente en qué sección, que me ha hecho sacar la conclusión de que hay diferencias entre las versiones originales de los juegos y las copias de los mismos que se regalan con diferentes medios de comunicación. ¿Cuáles son esas diferencias, si existen?, porque eso me ha hecho dudar bastante si merece la pena comprarlas. ■ Fernando



R. Pues hombre, nosotros no podemos hablar por lo que hagan otros medios, pero te podemos asegurar que todos los juegos que se regalan con Micromanía son "integrísimos". Es más, siempre que es posible los completamos con todos los extras que podemos, como hace dos meses, cuando regalábamos «Ground Control» con su expansión, o este mismo mes, que incluimos junto a «Blade» todos los parches que han aparecido para él. Y si hace falta os silbamos la banda sonora, pero que no nos enteremos nosotros que os falta de nada :-)

¿Y los juegos de lucha?



Os escribo porque hay una cosa que me llama poderosamente la atención y es que hace muchísimo tiempo que no hacen juegos de lucha para PC. ¿Vosotros sabéis por qué? En mi opinión están desaprovechando un género que podría venderse mucho. Yo personalmente espero que algún día pueda jugar a títulos como «Tekken» o similares en mi ordenador. ■ Davis S.M.

R. Tienes razón en que hace ya muchos años que no disfrutamos de un buen juego de lucha en PC. Tenemos juegos de combates, como «Blade» y similares, pero de esos de dar mamporros, nada de nada. La verdad es que la lucha es un género tradicionalmente asociado a las consolas, igual que la estrategia es cosa de PCs, pero eso no quita para que, al menos de vez en cuando, nos pudiera caer alguna "conversioncita" que otra, un «Tekken» o un «Soul Calibur» o algo así, porque hay pocas cosas tan divertidas como ponerte a jugar con un amigo y darle una buena somanta de palos... virtuales, claro.

LA QUEJA
Indignación

Os escribo porque me parece lamentable lo que han hecho Gaelco y Planeta con ese clásico que es la serie «PC Fútbol», porque lo que nos han querido vender estos señores no sólo es un juego infumable, incompleto y lleno de fallos, sino que es mucho peor que las anteriores entregas de la serie. Y, ya que estamos, la verdad es que vosotros ya podíais haberlo avisado en vuestra preview del mes pasado, que no dejaba nada claro. Vamos, digo yo ■ Javier

Tu enfado es comprensible, porque el chasco con «PC Fútbol 2005» ha sido del quince, y es que éste no es el juego que nos habían prometido, ni muchísimo menos. En cuanto al mes pasado, lo que nosotros manejábamos era una versión de preview, o sea, sin finalizar y sujeta a modificaciones. En la mayoría de los casos, esas carencias se solucionan en la versión final del juego, sobre la que hacemos la review, ya definitiva, pero desgraciadamente en el caso de «PC Fútbol 2005» no ha sido así. ¿Nos traicionaron las ganas que teníamos de que el juego fuera tan genial como lo recordábamos? Pues mira, a lo mejor sí.



No hay quien lo entienda

Estoy totalmente de acuerdo con lector que en La Queja del mes pasado protestaba por la falta de traducción de «Vampire. Bloodlines». Yo soy un fan acérrimo del juego original y esperaba con verdadera ansiedad esta nueva entrega, pero me parece una vergüenza que no se hayan molestado en traducirlo y, por supuesto, no pienso comprármelo. ■ Santiago

R. Si te sirve de consuelo, te puedes sentir acompañado en tu enfado, porque te aseguramos que el cerro de cartas que hemos recibido protestando por este mismo asunto alcanza una altura considerable. Y es que es una faena, sí, y de las gordas, porque el juego es estupendo, pero claro, sin inglés no hay quien se aclare.

Abajo Steam/ Arriba Steam

Llevo una eternidad esperando a «Half-Life 2» y cuando por fin lo tengo resulta que me manda conectarme a Internet. Casi se me saltan las lágrimas, porque yo, igual que una inmensa mayoría de usuarios, no poseo Internet. iMenuda #$%&*! ■ M.C.C.



Os escribo porque en vuestra review de «Half-Life 2» os quejabais del sistema de validación. Pues bien, yo quiero decir que el mundo, aunque no queramos, avanza. Hace muchos años pocas personas tenían televisión y hoy es inexplicable que alguien no tenga. Lo mismo ha pasado con el teléfono móvil y pasará con Internet. La compra por Internet es un avance, ya no hay problema si pierdes el juego original o se te rompe, te lo puedes descargar cuando quieras. La tecnología utilizada por Valve es innovadora, tanto en su política como en el desarrollo del software; es gracias a gente como ellos como evitamos el estancamiento tecnológico. ■ J.J. García

R. No, si ya sabíamos nosotros que se iba a liar una buena con lo del sistema de activación de «Half-Life 2». Estas dos cartas son sólo una muestra, pero os aseguramos que hemos recibido una auténtica avalancha, tanto a favor como en contra del dichoso Steam. Eso sí, en lo que casi el 100 % de todos vosotros coincidís es en que se trata de un juego insuperable. Y es que hay cosas que no se pueden discutir...

LA POLÉMICA DEL MES
¿Y la originalidad?



Os escribo porque creo que habéis dejado de dar importancia a la originalidad del juego a la hora de puntuarlo y creo que el motivo, claro, es que hoy en día los juegos tienen una originalidad nula. Todos son clónicos o bien del primer «Doom» o del «Command & Conquer» original. Y cuando resulta que aparece un juego relativamente original, como «Republic the Revolution» os cebáis con él. Digo esto porque un juego como «Doom 3» nunca puede recibir la puntuación que le disteis siendo como es nulo en cuanto a originalidad. ■ Jesús Franco

Vayamos por partes. La originalidad es un concepto importante, sí señor, y nosotros lo tenemos en cuenta cuando evaluamos un juego; lo que pasa es que luego cada uno le puede dar más o menos importancia dependiendo de sus gustos y por eso a lo mejor tus notas no coinciden con las nuestras. «Republic the Revolution», por ejemplo, era original, pero tenía un sistema de juego lleno de fallos, pero eso no quiere decir que nos cebáramos con él, claro.

CARTA DEL MES

¿Y ahora qué?

● Tengo la sensación de estar viviendo un cambio de época en los juegos para PC. Como si se cerrara un ciclo y otro nuevo se abriera. Llevamos tanto tiempo esperando impacientes la aparición de «Doom 3», «Half-Life 2», «Rome», «Los Sims 2», «Pacific Assault», «Vampire»... que tras su lanzamiento casi simultáneo me queda la sensación de "¿Y ahora qué?". Pues a empezar de nuevo, a ver cómo se van fraguando poco a poco (y con retrasos por supuesto) nuevos juegos que nos dejen boquiabiertos y mientras tanto a disfrutar a tope de esta hornada. ■ David Lunar



R. La verdad es que estos tres últimos meses han sido no aptos para cardiacos. La racha de juegazos ha sido tan bestia que parece difícil de superar, pero, como tú dices, lo mejor es esperar disfrutando de ellos hasta que lleguen sus sucesores: «Quake 4», «F.E.A.R.», «Black & White 2», «World of Warcraft»... Oye, ¿a ver si el año bueno va a ser el que viene?

Una despedida

● Os escribo porque querría haceros una petición y es que comentéis en vuestra revista el trágico y repentino cierre de "Game Live" y, si tenéis manera de contactar con ellos, que les deis las gracias por todos los geniales momentos que nos han hecho pasar. ■ KillerDego

R. Desde aquí nos unimos a tu saludo, porque en esta revista trabajaban personas que conocíamos y con las que hemos coincidido durante mucho tiempo en viajes y presentaciones. Por eso les deseamos suerte en sus futuras actividades y confiamos volver a encontrarnos con ellos, quizá, por qué no, incluso trabajando juntos.

Micromanía Recomienda

● Tengo una duda referente a la sección de reviews de la revista y es que dentro de la ficha de Infomanía incluís un apartado titulado "Micromanía recomienda". Mi pregunta es, ¿los requisitos que especificáis ahí son los necesarios para jugar al máximo de calidad al juego que se está analizando? ■ Lucas Meda

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 3,2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB

R. No exactamente. Los requisitos recomendados por Micromanía te garantizan que vas a poder disfrutar del juego sin ningún tipo de problemas, sin perderte nada de nada. A partir de ahí, claro, puedes aumentar la calidad del juego metiéndole al ordenador, por ejemplo, una tarjeta de vídeo de esas de las que hay que pedir una hipoteca para comprarlas, pero este aumento que vas a obtener no está ni mucho menos en proporción al coste empleado y, además, la experiencia de juego no va a mejorar sustancialmente.

¿Ya no quedan World of Warcraft?



● Os escribo porque el mes pasado vi la publicidad que apareció en vuestra revista acerca de la reserva de «World of Warcraft» en Centro Mail. El caso es que el mismo sábado 27 de noviembre me fui para la tienda a reservarlo, para ganarme con ello el acceso a la beta europea del juego. Menuda sorpresa me llevé cuando me dijeron que ya estaban agotadas y que la promoción había empezado bastante tiempo antes del día 26 que aparecía en la publicidad. El caso es que no sé muy bien por qué, pero me he quedado con la miel en los labios. ■ Javier Cagigas

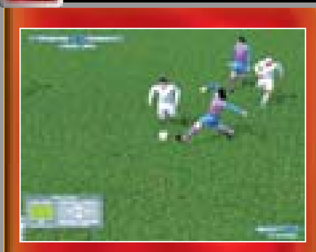
R. El problema con la reserva de «WoW» ha sido que la demanda ha superado de paliza todas las previsiones y, claro, se han agotado casi inmediatamente. Lo peligroso del caso es que Blizzard decida enviar a España unidades del juego en función de las unidades reservadas, porque se van a quedar cortísimos, así que al menos esperemos que estos problemas sirvan para que se den cuenta del interés que hay por su juego y nos envíen suficientes unidades para todos.

FORMIDABLE



Un año para recordar. Echando la vista atrás, pero que muy atrás, cuesta recordar otro año en el que se hayan dado tantos juegos verdaderamente revolucionarios, que hayan marcado un antes y un después, como en este 2004 que acabamos de terminar. «Half-Life 2», «Doom 3», «Far Cry», «Rome Total War», «Ground Control 2», «Los Sims 2»,... ¡A ver si se repite!

LAMENTABLE



Qué pena. Después de la gran expectación que se había formado a su alrededor, es una verdadera pena que el recién aparecido «PC Fútbol 2005» no haya conseguido estar a la altura de lo que todos los aficionados esperábamos de él. Una de las series más emblemáticas del software español se merecía una continuación mucho mejor que la que ha tenido.

Tu opinión es importante, escríbenos



■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

preguntas sin respuestas

¿Por qué...

todos los años por estas fechas tenemos que aguantar una ristra de "estudios" que nos explican lo malísimos que son los videojuegos?

¿Cuándo...

vamos a volver a disfrutar de un juego de lucha como Dios manda en nuestros PCs?

¿Por qué...

la Warner Bros ha considerado necesario retrasar el lanzamiento de «The Matrix Online» si la propia Monolith había afirmado que el juego estaría listo?

¿Cuál...

será el juego que vais a elegir con vuestros votos como el mejor de todo el año 2004?

¿Qué...

novedades introducirá en el género la próxima entrega de la genial serie «Red Alert» que acaba de ser anunciada?

¿Cuántas...

expansiones va a alcanzar «Los Sims 2», si apenas hace tres meses de su aparición y ya se acaba de anunciar la primera?

¿Quién...

es el misterioso comprador que ha adquirido de Atari los derechos sobre «Civilization» pagando por ellos al parecer una desorbitada cantidad de dinero?

NOTA: Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

La Réplica

¿No estás de acuerdo con nuestra puntuación de un juego? ¡No hay problema! Escríbenos, dinos cuál es la nota que en tu opinión habría merecido ese título y explícanos tus razones.



Puntuación Micromanía

Soberbio

No creo que se pueda hacer un juego de estrategia mejor que éste. Lo tiene todo: un sistema de juego fantástico, calidad técnica para dar y tomar y, encima, la mejor ambientación imaginable, nada menos que el universo de Tolkien. ¿Qué más se puede pedir? ■ I.J.

La otra nota




Que sí, que es un juegazo con todas las de la ley. A mí me parece que le faltan algunas cosillas para merecer la nota que tú le das, como alguna raza más (¡Ay!, los enanos...) y quizá algún ajuste más en la jugabilidad, pero vamos, son detalles menores frente a un juego sencillamente genial.

Luis Escribano (Autor de la review))



Puntuación Micromanía:

Complicadísimo

Hacía tiempo que no me enfrentaba a un juego tan complicado como éste. No me considero especialmente torpe, pero es que hay fases que las tengo que jugar tantas veces que, la verdad, se acaba volviendo aburrido. Yo, la verdad, creo que eso es un fallo del juego y que su puntuación debería haberlo reflejado. ■ T.S.

La otra nota


Es cierto que es difícil con ganas, pero es que precisamente una de las características más destacadas del juego es su impresionante realismo y, en la realidad, la guerra era bastante difícil. De todas formas yo no creo que afecte tanto a su jugabilidad, pero entiendo perfectamente que a ti te lo pueda parecer.

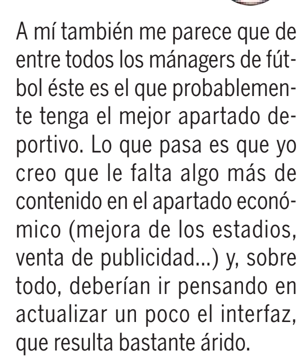
Francisco Delgado (Autor de la review)



Puntuación Micromanía:

Enciclopédico

En mi opinión éste es el manager de fútbol definitivo. Y no sólo por la cantidad de datos que manejas, que es impresionante, sino porque su sistema de juego es el más detallado y el que más posibilidades ofrece. Además, al mismo tiempo se las apaña para no resultar confuso ni demasiado complejo, sino todo lo contrario. ■ D.P.



A mí también me parece que de entre todos los mánagers de fútbol éste es el que probablemente tenga el mejor apartado deportivo. Lo que pasa es que yo creo que le falta algo más de contenido en el apartado económico (mejora de los estadios, venta de publicidad...) y, sobre todo, deberían ir pensando en actualizar un poco el interfaz, que resulta bastante árido.

Anselmo Trejo (Autor de la review)

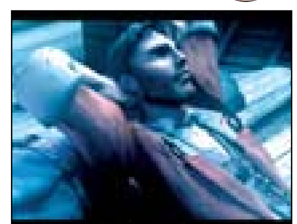


Puntuación Micromanía:

Lo mismo de siempre

Creo que «Atlantis Evolution» merece menos nota de la que le habéis dado, porque en realidad es muy poco original. A mí me parece que podrían haberse esforzado un poquito más, porque todo el tema éste de la primera persona y los escenarios estáticos, la verdad, está ya muy visto. ■ V.A.

La otra nota

Desde luego, si lo que buscas es originalidad estoy de acuerdo en que no vas a encontrarla en «Atlantis Evolution». Yo pienso, eso sí, que en un juego hay que valorar también otras cosas y lo cierto es que para muchos aficionados a las aventuras ese acabado clásico, en el que lo que prima es la ambientación y el argumento, tiene un gran atractivo.

Luis Escribano (Autor de la review)

Prince of Persia 2

96

Puntuación Micromanía:

Genial

No entiendo cómo podéis ponerle menos de 100 a este juego que, para mí, es sencillamente perfecto. Me lo he pasado como un enano de principio a fin, el sistema de juego me entusiasma y la ambientación es magistral. De la historia no hablo para no reventarle a nadie nada, pero hacía tiempo que no me llevaba tantas sorpresas. ■ M.L.

La otra nota


Sí que se nota que te ha gustado el juego, sí. Lógico, porque es un título fantástico y, efectivamente, tiene una ambientación y un guión estupendos. Lo que pasa es que la perfección es un concepto tan gordo que, qué quieres, a mí me da mucho respeto hablar de un juego perfecto. En «El Alma del Guerrero», por ejemplo, yo encuentro que la cámara a veces da problemas y eso ya lo hace un poco menos que perfecto. Pero poco, ojo.

Francisco Delgado(Autor de la review)



EN EL PUNTO DE MIRA
Half-Life 2



Puntuación Micromanía



La otra nota

Perfecto

Es cierto que la instalación es tediosa, pero también creo que una vez que se acaba se abre el que para mí es el mejor juego de todos los tiempos. Además, lo del precio elevado ya es común a todos los "grandes juegos" y no darle la nota que merece por una instalación pesada... me parece un crimen. ■ J.M.

Hombre, por dos puntitos no vamos a discutir, ¿verdad? Si tú crees que se merece un 100, pues oye, probablemente tengas razón. Eso sí, cuándo criticaba la instalación no lo hacía por pesada, sino porque requiere tener conexión Internet. Fco. Delgado (Autor de la review)



La otra nota

No me sorprende

A mí me parece que «Half-Life 2» tiene unos gráficos y una física excelentes, pero que en cuanto a contenido resulta francamente pobre. El modo individual me lo he acabado en 20 horas y el supuesto multijugador no es tal, sino una versión de «Counter-Strike» que sólo tiene de nuevo los gráficos. ¿Y por eso he pagado yo nada menos que 55 euros? ■ G.A.

Es cierto que jugando "del tirón" sin explorar demasiado y sin profundizar mucho te puedes acabar el juego entre 15 y 20 horas, pero, ¡qué 20 horas, amigo mío! Y el caso es que la tendencia actual de los juegos de acción es esa. Títulos como «Far Cry», «Pacific Assault» o similares venían durando lo mismo, así que aunque no nos guste demasiado, tampoco podemos sorprendernos.

Francisco Delgado (Autor de la review)





Puntuación Micromanía:

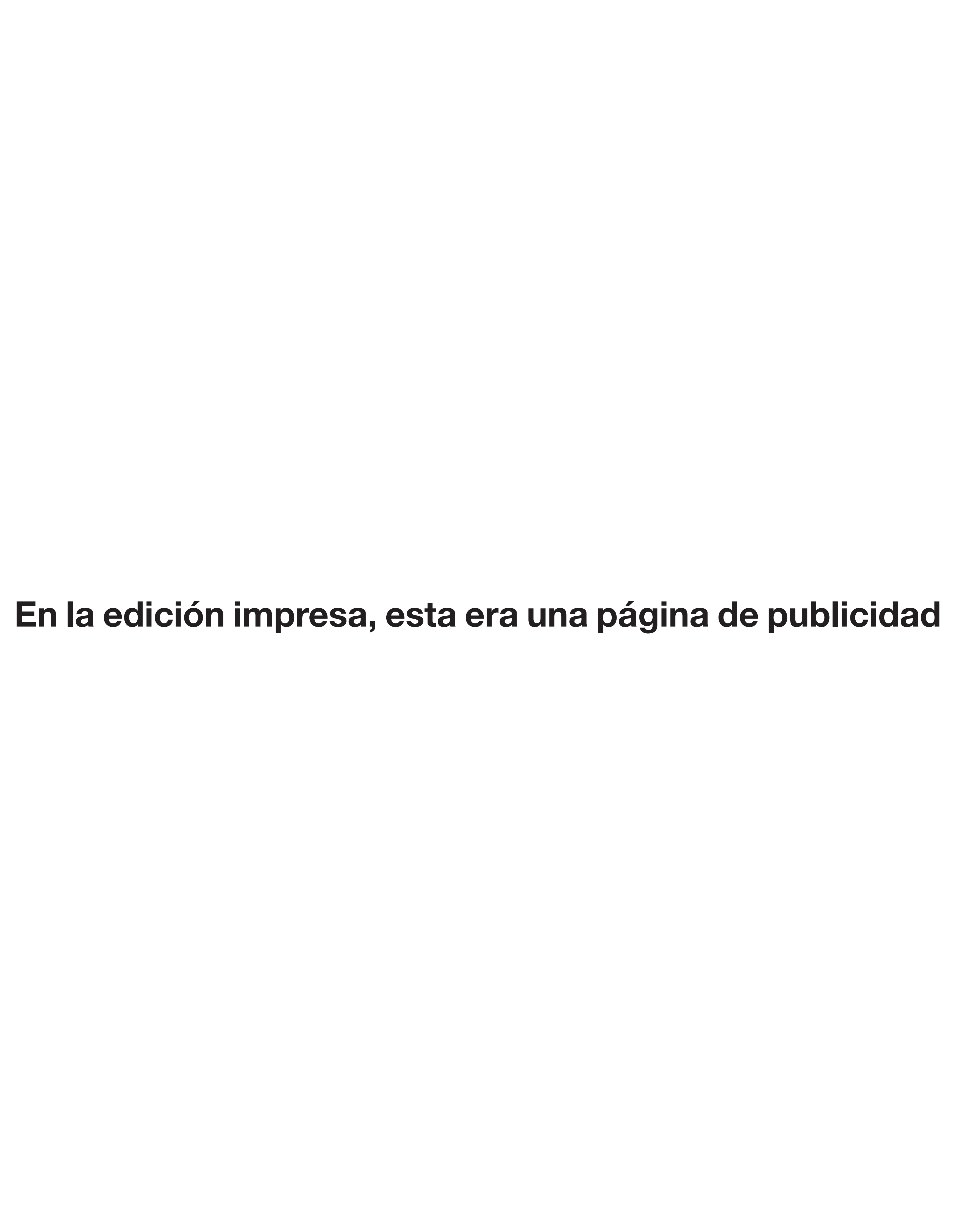
No me sorprende

No creo que este juego merezca una nota tan alta. A mí me parece que no se han introducido apenas novedades con respecto al año pasado y que no se trata más que de una forma de aprovechar una licencia de éxito. Vamos, que me parece que "se lo han currado" muy poco. ■ S.D.

La otra nota


Es cierto que se han conservado cosas, al fin y al cabo el baloncesto es el baloncesto y no hay nada más que rascar. Pero yo sí creo que aporta nuevas ideas, y algunas muy interesantes. Se ha aplicado por el ejemplo, el motor "Freestyle Air" a los tiros y entradas en el aire y el resultado es espectacular.

Anselmo Trejo (Autor de la review))


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



LAS NUEVAS CIVILIZACIONES

La nueva entrega de «Imperivm» incide en la esencia de la serie, perio da una serie de interesantes giros a la jugabilidad, además de introducir nuevas facciones en lucha contra el poder de Roma. ¡Bienvenidas!

BRITANNIA. Los britanos aparecen como una facción emergente en el siglo I. El primer encuentro con Roma se producirá dirigiendo tú a las fuerzas bárbaras comandadas por Boadicea, la reina cuyo nombre se convirtió en leyenda. El segundo, te propone la conquista de las islas casi veinte años después. ¿Serás capaz de sacar el máximo partido a uno y otro bando?

EGIPTO. Los egipcios han sido una de las civilizaciones más demandadas por todos los jugadores de «Imperivm» para ser incluidas en un nuevo juego de la serie. Y aquí están finalmente. Las batallas en contra y a favor de Egipto encuentran su momento en el siglo I antes de Cristo. Augusto y Cleopatra serán los protagonistas, entre otros, de estos enfrentamientos.

GERMANIA. Las campañas de Marco Aurelio y de Arminius, por el bando romano y germano, respectivamente, marcan el punto de máximo esplendor del Imperio. El instante de su mayor brillo y expansión por todo el mundo conocido. Pero antes de instaurar la Pax Romana tendrás que revivir brutales batallas para colocar al Imperio en su sitio en la Historia.

¡Harás Historia!

IMPERIVM III
LAS GRANDES BATALLAS DE ROMA

Cuando parecía que ya nada podía desafiar el poder de Roma, nuevos ejércitos surgen por todo el mundo conocido. En los confines del Mare Nostrum el gigante egipcio se levanta. En las islas del norte del continente los britanos hacen frente a la colonización... ¿Quieres revivir la Historia de Roma?

La serie «Imperivm» se ha convertido, en los dos últimos años, en la de mayor éxito entre los aficionados a la estrategia en España. Muchos han sido los factores que han conseguido aupar al título original y su sucesor en tan deseada posición. Sin duda, el protagonismo de Roma, uno de los imperios más fascinantes del mundo antiguo, y la acertada mezcla de historia y jugabilidad de «Imperivm», han creado un combinado explosivo. Una exitosa fórmula capaz de hacer que, hoy, todos conozcamos un poquito mejor nuestro pasado y nos lo pasemos en grande reviviéndolo con la estrategia como excusa.

¿Cómo? ¿Que no? ¿Que tú no conoces «Imperivm»? ¡Ah, no! Que lo que ocurre es que piensas que una nueva entrega de la serie va a ser un poco más de lo mismo... Bueno, sí y no.

«Imperivm III. Las grandes batallas de Roma» no quiere negar que será un fiel seguidor del espíritu del original y de «La Conquista de Hispania». Será, como era de esperar, una evolución de esa idea y no una revolución en la misma. Pero, aún así, te podemos asegurar que lo que hemos visto de «Imperivm III» promete darte suficientes novedades como para te vuelvas a enganchar, en cuanto te descuides.

TODA ROMA, A TU ALCANCE

Veamos cuáles son las credenciales de un juego que quiere seguir la estela de sus predecesores y convertirse en el favorito de cientos de miles de jugadores en España.

«Imperivm III» seguirá fiel a las reglas que han definido la serie, pero incluirá nuevas opciones y modos de juego

Una de las principales novedades residirá en las facciones disponibles. Nuevas civilizaciones como los egipcios –una de las más demandadas por los jugadores– o los britanos harán su aparición en el juego. En total, de las cinco facciones de «Imperivm II» pasarás a las siete de esta nueva entrega... Aunque, bueno, en realidad estaríamos hablando de ocho. Verás, es algo muy sencillo de explicar pero al mismo tiempo ya nos abre un camino hacia otra de las novedades del juego. En fin, no lo líemos más. Se trata de que Roma aparecerá en «Imperivm III» no como una civilización sino como dos. Mejor dicho, en dos momentos fundamentales de su historia. Primero como República y más tarde como Imperio.

HISTORIA ABIERTA

Si has torcido el gesto, pensado "sí, hombre, como que van a meter varios siglos de historia en un solo juego..." pues nos alegra decirte que sí. «Imperivm III», entre otras cosas, cambiará radicalmente el diseño de la campaña, abrirá las opciones de juego y en vez de mostrarte un período his- ▸▸

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Haemimont/FX**
- Distribuidor: **FX**
- Idioma: **Castellano (textos y voces)**
- Fecha prevista: **21/12/2004**
- **www.fxplanet.com**

LAS CLAVES

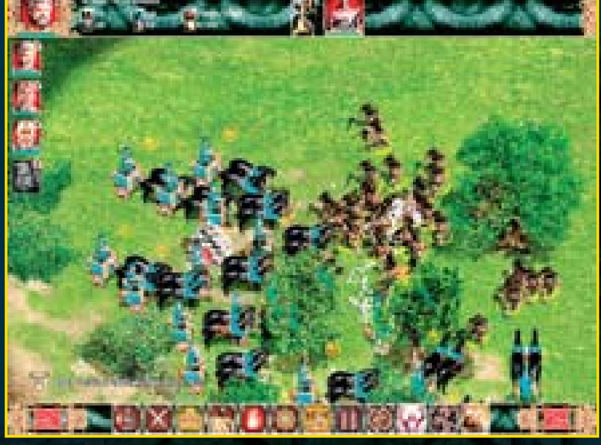
- En total tendrás ocho civilizaciones a tu disposición, contando las dos épocas de Roma: Imperio y República.
- La campaña constará de doce misiones, disponibles desde el comienzo: seis protagonizadas por Roma y seis luchando contra Roma.
- Las nuevas facciones incluirán civilizaciones como Egipto o Britannia.
- Un nuevo modo de juego –conquista– te permitirá jugar con tu facción favorita de forma expansiva.
- Las unidades incluyen nuevas habilidades, que podrás activar gracias al consumo de puntos de energía.

PRIMERA IMPRESIÓN

Nuevas ideas en el universo «Imperivm». Impulsa la jugabilidad, allí donde el jugador más lo ha deseado.



▲ **¡DESEMBARCAD AQUÍ!** La conquista de nuevos territorios se podrá llevar a cabo por tierra y mar. Si sorprendes al enemigo, tendrás mucho ganado.



▲ **UTILIZA TU HABILIDAD CON CABEZA.** Las unidades dispondrán de nuevas y poderosas habilidades, accesibles mediante puntos de energía.



▲ **¡SEGUID AL HÉROE!** Las unidades más poderosas de «Imperivm III» tendrán nuevas opciones de potenciar a sus ejércitos. Cinco tipos distintos de habilidades mejorarán tus fuerzas.



▲ **¡HUNDIDLOS A TODOS!** Las batallas marinas llegarán a alcanzar momentos de un tremendo fragor. Las andanadas saltan de nave en nave y sólo los más fuertes sobrevivirán.

CINCO SIGLOS PARA LUCHAR

TODA LA HISTORIA ROMANA A UN CLIC DE RATÓN. A diferencia de los anteriores juegos de la serie, «Imperivm III» no se centra en un momento concreto de la historia de Roma para recrear algunas de sus batallas más importantes. La acción se expande por cinco siglos de conquistas y cambios políticos. Desde el 216 a.C. hasta el 167 d.C. Un hecho que, además de las doce batalla de la campaña –seis con Roma como protagonista, seis como antagonista–, incluye la posibilidad de conocer dos caras de Roma: república e imperio.





▲ **¡BUSCA SU PUNTO FLACO, GENERAL!** Con la intervención de las habilidades especiales algunas unidades, en apariencia más débiles, podrán vencer sin problema a un rival muy superior, si encuentras su punto débil.

HÉROES DE LEYENDA

ENTRE LA HISTORIA Y EL MITO. Cleopatra, Boadicea, Viriato, Aníbal, Julio César... nombres que están ya, para la eternidad, asociados a la historia y leyenda del Imperio Romano. «Imperivm III» recogerá ambas facetas para recrear algunas de las batallas más famosas desarrolladas en la antigüedad y protagonizadas por estos personajes. Algunas a favor y otras en contra de Roma. Y, además, una de las grandes novedades en el juego será la inclusión de características especiales para estos y otros héroes, que podrán forjar ejércitos casi invencibles.

ANÍBAL
...OPATRA

tórico de forma continua expandirá su acción por cinco siglos de victorias y derrotas a lo largo de todo el continente europeo.

¿En qué consiste el cambio fundamental de la campaña? En que te ofrecerá todas sus misiones abiertas desde el principio del juego. No tendrás que sufrir y sudar tinta para disfrutar de una u otra batalla. Las doce contiendas que compondrán esta campaña, desde el 216 a.C. hasta el 167 d.C. son accesibles de manera inmediata. Además, la mitad toma a Roma como protagonista y la otra mitad como rival. Así podrás jugar directamente con todas las facciones y elegir la que más se acomode a tus preferencias y gustos.

SIGUE SIENDO «IMPERIVM»

De momento la cosa se pone interesante, ¿no? Pero bueno, ¿que aún quieres más? ¿Que quieres un «Imperivm» diferente a los otros? Vaya, repetimos que «Imperivm III» seguirá siendo «Imperivm» por los cuatro costados. Mejorado, evolucionado, pero «Imperivm» al fin y al cabo. Así que no te líes más de lo necesario, porque te aseguramos que las novedades no acaban aquí.

A LA CONQUISTA DEL MUNDO

Vayamos a otra de las novedades más relevantes en opciones de juego. Además de la campaña –abierta–, la escaramuza y el multijugador –en idéntica modalidad–, en «Imperivm III» hallarás lo que se ha dado en llamar "Conquista". Se trata de una especie de campaña global, que comenzará en cualquier punto del mapa. Podrás elegir cualquiera de las siete facciones (recuerda la doble vertiente romana) y comenzar a expandirte para crear un poderoso imperio contra cualquiera de las civil-

▲ **¡DESDE ESTAS PIRÁMIDES 40 SIGLOS TE CONTEMPLAN!** Bueno, siglo más, siglo menos. El caso es que una de las novedades más atractivas de «Imperivm III» será la inclusión de la facción egipcia.

▲ **NO OS RESISTÁIS, TRAEMOS LA CIVILIZACIÓN...** Podría haber sido la presentación de las legiones de Roma ante los britanos. Pero parece que no todo va a ser tan fácil. ¿Serás capaz de conquistar las islas?

zaciones que tengas como frontera directa o vecino más cercano. Es algo que se ha visto –y se volverá a ver, a buen seguro– en un montón de juegos del género, pero dejando a un lado cualquier componente táctico para centrarse en las conocidas batallas con el sello «Imperivm».

Con las nuevas habilidades de los héroes y las unidades podrás hacer cosas en combate que ni te imaginas

LLEGA LA BATALLA

Realmente, con todo lo que hemos visto hasta ahora –y hemos visto, ¿eh? Que para tratarse de un juego que continúa una idea no está nada mal– no hemos llegado al meollo de «Imperivm III». Hemos hecho un repaso más o menos detallado por opciones y modos de juego pero... ¿y la batalla?

¿Qué tendrán de nuevo las facciones de «Imperivm III»? Pues, bien, las facciones, como tales... no mucho. Pero quienes las componen, sí. Y es que la reorganización del juego se meterá de lleno en las unidades, más que en los ejércitos.

En primer lugar, por aquello del grado, veremos qué pasará con los héroes. Su cambio más radical consistirá en la incorporación de cinco habilidades especiales que pueden mejorar su capacidad de combate y defensa... ¡y la de sus ejércitos! A medida que tus héroes suban de nivel, podrán repartir sus puntos de experiencia entre estas cinco habilidades, pudiendo inclinar tus fuerzas hacia distintos estilos de batalla.

MEJORA TODO EL EJÉRCITO

El resto de unidades, además, también es capaz de poner en práctica una habilidad especial –según el tipo de unidad–. Estas habilidades se activan gracias a unos puntos especia- ▸▸

TODO EL MUNDO A TUS PIES

UNA NUEVA Y FASCINANTE MODALIDAD DE JUEGO APARECE EN «IMPERIVM III». El modo “Conquista” básicamente pone a tu disposición cualquiera de las civilizaciones que se incluyen. El objetivo es claro: dominar el mundo conocido. Comenzarás por tus vecinos geográficos y, si triunfas en la batalla, irás añadiendo territorios hasta hacerte con el control total. La idea esencial es muy similar a la campaña de juegos como «Rome. Total War», aunque la parte de gestión táctica desaparece por completo en favor de la batalla. ¿Serás capaz de extender tu imperio hasta el fin del mundo?



▲ **TODO EL MUNDO CONOCIDO.** El mapa de la “Conquista” abarca la parte más occidental de Europa, las islas británicas y el norte de África. Con cada facción elegida se te abren al menos dos caminos para la expansión. Tendrás que elegir con cautela el que seguirás.

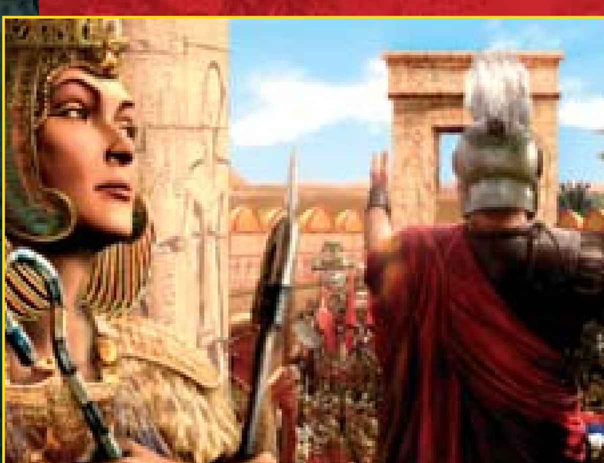


▲ **¡PREPARAD LAS DEFENSAS!** No todo consiste en atacar. A veces contener al enemigo podrá darte la superioridad suficiente como para aprovechar tus habilidades y dar un golpe mortal.



▲ **¡HISPANIA ESTÁ EN JUEGO!** La piel de toro cede de forma irremisible al empuje de la colonización romana... ¿o tal vez no? ¿Acaso el lusitano Viriato podrá hacer frente al Imperio?







¡VIAJARÁS EN EL TIEMPO!

» **UNA PERFECTA AMBIENTACIÓN SERÁ UNA DE LAS CLAVES EN «IMPERIVM III».** Es algo que ya conocías de los juegos anteriores, claro, pero... ¡sigue quedando tan bien! Los vídeos de introducción y salida de las batallas que vivirás en «Imperivm III» te sumergen de lleno en un mundo en constante evolución y cambio. Además, «Imperivm III» es el juego de la serie que abarca un período más extenso de la Historia. Ni más ni menos que cinco siglos durante los que podrás contemplar el mundo romano desde las vertientes republicana e imperial. Sutiles pero significativas diferencias en las unidades disponibles llamarán tu atención en este sentido.



▲ **¡HUID, QUE VIENE ANÍBAL!** El cartagines repetirá estrellato en la nueva entrega de «Imperivm». Pero esta vez vendrá bien acompañado. Julio César, Cleopatra, Boadicea, Viriato... Mitos de la historia romana, en acción.

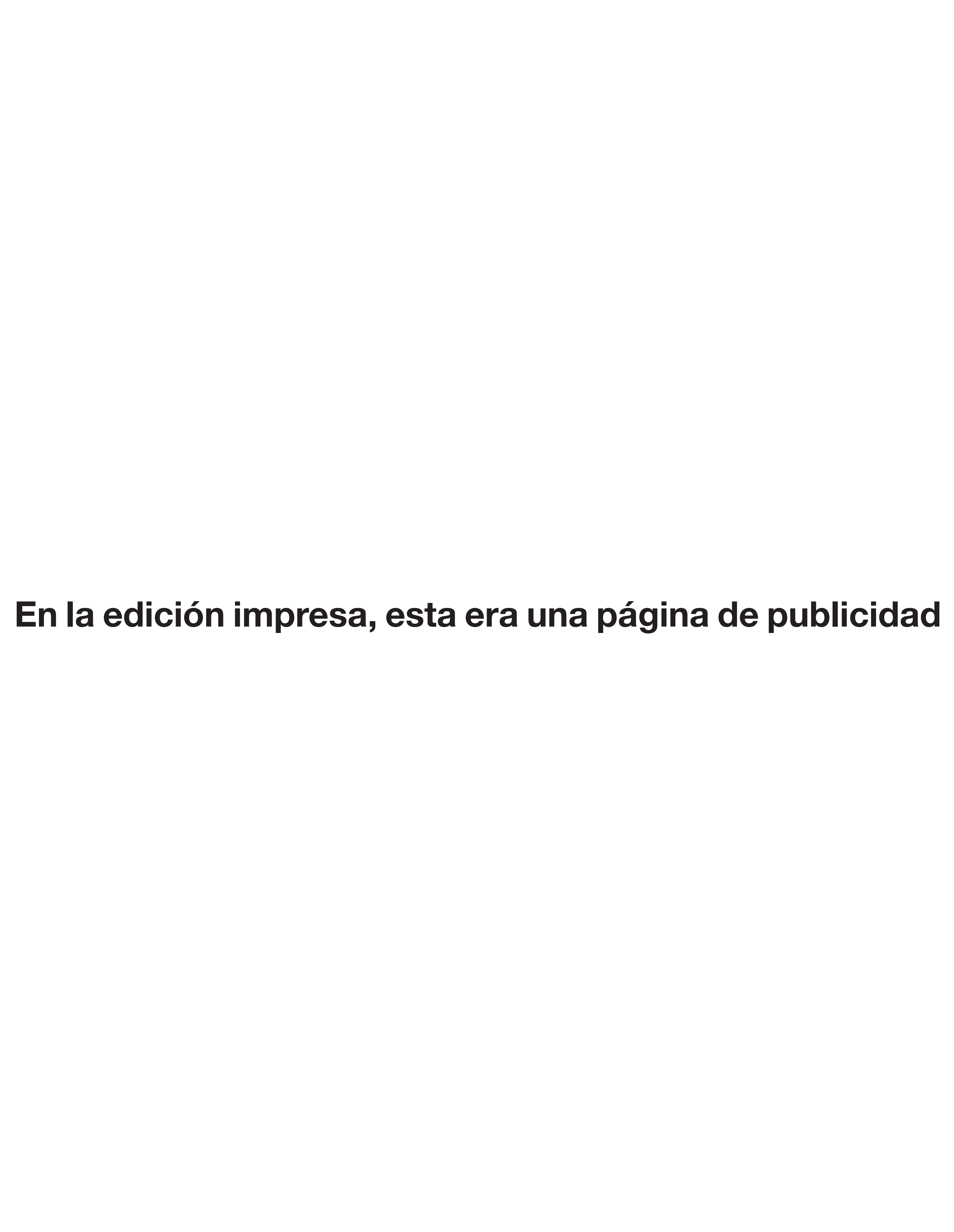
▸▸ les de energía que se van acumulando o perdiendo según las condiciones de batalla, el enemigo al que te enfrentarás, etc. Y llegamos a un aspecto crucial y, también, curioso. Si eres capaz de explotar con cabeza estas habilidades y tus recursos de puntos de energía, se podrán producir –y se producirán– batallas "inusuales". Un enfrentamiento, por ejemplo, contra una unidad de mayor rango y potencia, considerados de forma bruta, puede inclinarse a tu favor si consigues contrarrestarla con tu habilidad especial. No necesitarás, por tanto, crear unidades especialmente poderosas en sus parámetros básicos de salud, defensa, ataque, etc. –aunque también estará muy bien que las lleves, claro– sino plantear estrategias más profundas y diversificadas, explotando el potencial de tus unidades, más que su fuerza.

Desde el principio podrás jugar en cualquiera de las doce batallas que se incluyen en la campaña principal

MÁS Y MEJOR «IMPERIVM»

Con lo que hemos visto hasta ahora eso es lo que se puede pensar. «Imperivm III» no llega para revolucionar la serie, ni el género de la estrategia. Llega para continuar, evolucionar y, sobre todo, atender las demandas de miles de usuarios en cuanto a inclusión de civilizaciones y opciones de juego, ampliando los horizontes de una idea que se ha demostrado ya más que eficaz con los dos títulos anteriores.

Y, espera, que habrá más: un editor mejorado, novedades en el multijugador –se prometen sorpresas por parte de FX–, una IA más depurada y eficaz... «Imperivm III» quiere llegar más lejos que sus antecesores. ¿Lo conseguirá? ■ **F.D.L.**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



- **Género:** Acción
- **Estudios/Compañía:** Free Radical Design/Codemasters
- **Distribuidor:** Codemasters
- **Idioma:** Castellano
- **Fecha prevista:** Marzo 2005
- ***es.codemasters.com***

LAS CLAVES

- Todo el diseño se basará en una combinación de acción y poderes psíquicos.
- El juego tendrá casi veinte niveles.
- El guión se desarrollará en una doble línea temporal, haciendo uso de "flashbacks" del protagonista.
- Podrás usar trece armas distintas.
- El protagonista podrá manejar cinco poderes psíquicos: telequinesis, curación, explosión psíquica, encantamiento y proyección.

PRIMERA IMPRESIÓN

¿Juego o película?
Un guión de lo más currado y atractivas opciones de juego. Acción con "chicha".

Second Sight

¡Tú tienes el poder!

Te acabas de despertar. Estás encerrado, no sabes quién eres y te duele todo el cuerpo. Para colmo, te tildan de asesino psicópata y, encima, descubres que tienes poderes psíquicos. Pues chico, ¡habrá que averiguar qué está pasando!

Aparte de los juegos de acción "pura", con un guión más o menos cuidado –aunque luego sirva de excusa para sólo pegar tiros–, últimamente se prodigan proyectos de esos que están a caballo entre varios géneros. Que si un poquito de acción, que si un toque de aventura, ahora le meto rol por aquí... Seguro que ya sabes por dónde vamos, ¿verdad? En pocas palabras, cada vez es más raro encontrarse con un juego que se ajuste de forma estricta a los cánones de un género. Y cada vez está más de moda hacer que los juegos se parezcan a las películas, al menos en su planteamiento. «Second Sight» es uno de ellos.

¿Qué tendrá este «Second Sight» para considerarlo así? Bueno, la verdad es que antes de entrar en el "cómo será" y nada más enterarte del guión, la cosa ya tiene miga. Imagina que te llamas John Vattic. Imagina que despiertas en la cama de algo que parece un hospital. Te duele todo. No sabes dónde estás. Pero lo peor es que no sabes ni quién eres. Vamos, que has perdido la memoria... Oyes, como en sueños, que te acusan de ser un asesino psicópata. Y, cuando crees que ya nada puede ir peor, de pronto descubres que puedes mover objetos sólo con pensarlo. ¡Que tienes poderes, chaval!

Y es sólo el principio, porque lo que vendrá luego es para que si estabas cuerdo, dejes de estarlo.

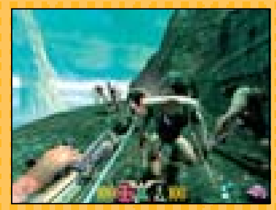
Un guión muy cuidado es la base de esta mezcla de acción y aventura, donde los poderes psíquicos son protagonistas

¿A qué se parece?



Jedi Knight Jedi Academy

Un gran ejemplo de acción y poderes especiales. Pero con un guión bastante más ligero.



Clive Barker's Undying

El terror sustituye a la amnesia en un juego que mezcla también armas y poderes.



El guión de «Second Sight» mezclará mucha acción, poderes psíquicos y enigmas que resolver.



En los comienzos del juego tu personaje se verá desorientado y sin saber quién es ni dónde está.

¿Sabías que...

...como ya ocurrió con otros de sus títulos, la idea de Free Radical Design para «Second Sight» es que sea el primero de una serie de juegos?



Los poderes psíquicos del protagonista en ocasiones se vuelven indispensables.

Al usar del rifle de francotirador se activará una vista especial para ajustar bien tu puntería.



RECUERDOS DEL PASADO

El guión de «Second Sight» seguirá desbrozando, muy poco a poco, detalles de la historia del protagonista. Los primeros compases del juego se están estructurando casi como si de un pequeño tutorial se tratara, integrado de lleno en la acción.

John aprenderá a manejar sus poderes psíquicos, descubrirá que se halla en una instalación médica del ejército y que había estado en coma. Un despertar nada tranquilo, desde luego pero, el mayor interrogante se seguirá manteniendo durante buena parte del juego, manteniendo la tensión: ¿quién eres y cómo has llegado a esa situación?

Con su estética casi de cómic, «Second Sight» se plantea, en fin, como un “thriller” interactivo. De hecho –y dejando aparte los poderes psíquicos– el guión del juego tiene más de un punto de encuentro con los de películas como “El Caso Bourne”.

Poco a poco verás como la acción del juego te va desvelando pequeños detalles, en forma de “flashback” –recuerdos fugaces–, llevando la línea argumental por dos vías temporales. Hasta que descubras una terrible conspiración mientras buscas tu pasado.

TUS PODERES CRECEN

John, el protagonista, comenzará su aventura de forma casi errática. Él, o mejor dicho tú, verás como los primeros y confusos compases de juego darán paso a un mayor dominio sobre los poderes psíquicos que poseerás, cómo estos se potenciarán, adquirirás algunos nuevos y aprenderás a combatir, pelear, sonsacar y superar obstáculos ▶▶

▶ Cuando John despierta ha perdido la memoria y sólo sabe que intentan acabar con él.



▶ A medida que avances en el juego tus poderes se harán más fuertes y los dominarás mejor. Pero... ¿de dónde salen?

▶ Aunque no lo parezca... ¡este eres tú! Algunos de los poderes de John le harán virtualmente invisible ante el enemigo.

¿QUIÉN ERES Y POR QUÉ PUEDES HACER TODO ESTO?



◀ **LOS PODERES PSÍQUICOS DE JOHN** están ahí por algún motivo, pero la verdad es que al principio no tienes ni idea del mismo. Con torpeza al comienzo, con más dominio a medida que juegues, irás descubriendo cuáles son y para qué te pueden servir.



◀ **LA TELEQUINESIS Y LA CURACIÓN** son tus poderes iniciales. Al comienzo, además, no están totalmente desarrollados. En principio sólo podrás mover objetos pero, a medida que lo desarrolles, acabarás lanzando a los enemigos por los aires.



◀ **LA CURACIÓN** ha de ser usada con precaución. Si abusas de ella puede afectar al uso de otros poderes, de manera inmediata. Si te ves acosado por el enemigo, tendrás que buscar refugio o usar otros poderes temporalmente. Esto de los poderes no es tan sencillo...

▶▶ usando el mayor sigilo. Todo esto tendrá cabida en «Second Sight». Aunque lo mejor es que la planificación de la acción quedará, en su mayor parte, en tus manos. Podrás jugar como quieras.

Los poderes psíquicos tendrán un especial protagonismo en todo el juego. Al comienzo sólo tendrás dos habilidades, telequinesis y curación. Mover objetos y recuperar salud. Pero poco a poco, amén de potenciar estos conseguirás otros nuevos. La proyección, que te permitirá salir de tu cuerpo para poseer otros. El encantamiento, que te permitirá alterar la mente del enemigo, de modo que le resultes invisible. Y, finalmente, la explosión psíquica, que enviará una onda destructiva capaz de arrasar a varios enemigos.

Todos estos poderes irán de menos a más. Comenzarán de forma discreta y acabarán llegando a su máximo nivel. La telequinesis, por ejemplo, sólo te permitirá mover objetos al comienzo, y no muy pesados, para acabar lanzando por los aires a los enemigos, según se te antoje.

Dominar tus poderes psíquicos no será tarea fácil, pero aumentarán y mejorarán con el paso del tiempo

ESPECTADOR Y PROTAGONISTA

En «Second Sight» podrás jugar en primera o tercera persona, según escojas. Realmente la perspectiva subjetiva estará destinada a la exploración, no al desplazamiento. Pero en determinadas circunstancias será útil.

Amén de esta alternancia entre vistas, cuando juegues con «Second Sight» te podrás considerar tanto protagonista como espectador. La causa está en las numerosas secuencias cinemáticas que incluirá la versión final



▶ ¡Quieto ahí, he dicho! Y si el enemigo no se está quieto, podrás utilizar la telequinesis para frenarlo en seco y levantarlo en el aire.

¿Sabías que...

... muchas ideas del juego sobre los poderes psíquicos se basan en estudios verdaderos de varias agencias de inteligencia?

Y ADEMÁS, ACCIÓN

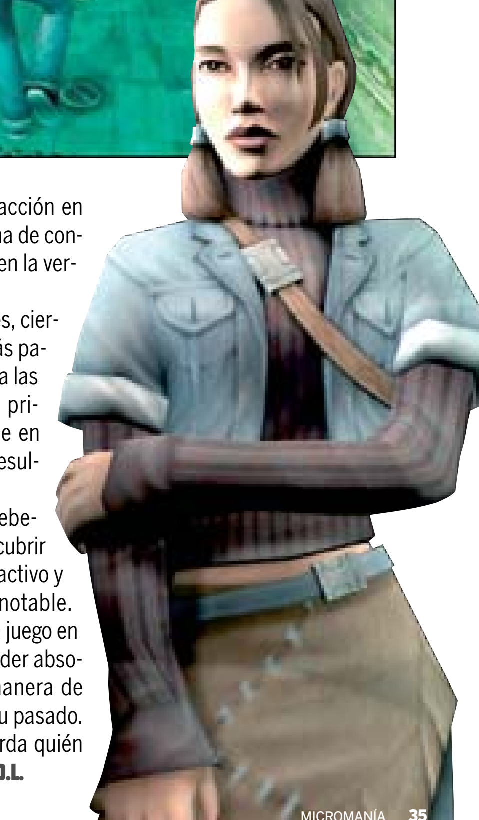


«SECOND SIGHT» SERÁ, PESE A TODO, UN JUEGO DE ACCIÓN. Y como tal deberás considerarlo. Eso sí, un juego de acción que te dará una buena ración de jugabilidad de lo más variado. Como manda la actualidad, no hay juego de acción sin su opción de sigilo. Y, por supuesto, no hay juego de acción sin que las armas aparezcan en escena. Armas de todo tipo, para todos los gustos y ocasiones, y que tendrás que combinar de la forma más sabia posible con las posibilidades que te dan tus poderes psíquicos. Lo mejor de todo será que no habrá una única manera de afrontar los distintos obstáculos, sino que serás tú quien deba decidir cómo superar un problema o eliminar a un enemigo.



▶ Muchos detalles del guión se descubrirán en forma de secuencias cinemáticas. Poco a poco, John irá recuperando la memoria.

▶ El juego te permitirá alternar entre perspectiva subjetiva y en tercera persona, según la acción que quieras realizar.



Sólo podrás descubrir quién eres a medida que avances en el juego y tu memoria se vuelva más clara

del juego, y que pretenderán ir descubriendo la trama poco a poco. Así, llegarás a enterarte de que tú mismo eras parte de las fuerzas militares, y que tu actual situación es consecuencia de una misión que acabó muy mal.

De todos modos, que todo lo que te hemos contado hasta el momento no te lleve a pensar que estás ante una especie de «Splinter Cell» con poderes mentales. «Second Sight» será un juego de acción, en toda la extensión. No renunciará a los momentos de tensión, de agobio, donde no tendrás un segundo de respiro mientras las balas zumban a tu alrededor. Lo bueno es que eso lo combinará con otros momentos más pausados, potenciando la ambientación.

DETALLES A PULIR

Si además de jugar con el PC tienes una consola, quizá ya supieras que «Second Sight» es un juego que tiene en estas máquinas su origen. Algo que, de momento, se ha dejado sentir en esta primera versión a la que hemos puesto las manos encima. Aunque se nota que el equipo de desarrollo está ajustando y adaptando todo al máximo de las posibilidades del PC, aún quedan algunos detalles por depurar, como los controles.

En general bastante bien pensados –muy similares a los de cualquier juego de acción– hay momentos en que el ratón parece quedarse un poco corto, por ejemplo, a la hora de desplazar objetos con el uso de la telequinesia. Esto encuentra una rápida explicación en que con un "pad" –que, por cierto, también se podrá usar según nuestros datos en la versión final del juego– es todo mucho más rápido e inmediato para esa acción en concreto, y es el sistema de control usado por defecto en la versión original.

Son pequeños detalles, cierto, ya que todo lo demás parece haber funcionado a las mil maravillas en esta primera versión, pero que en el juego final pueden resultar fundamentales.

Si todo sale como debería, prepárate para descubrir un juego realmente atractivo y con una originalidad notable. «Second Sight» será un juego en el que tú tendrás un poder absoluto para decidir tu manera de jugar... y de descubrir tu pasado. Recuerda, John, recuerda quién eres en realidad... ■ **F.D.L.**



Género: Estrategia
Estudios/Compañía: Blue Byte/Ubisoft
Distribuidor: Ubisoft
Idioma: Castellano
Fecha prevista: Febrero de 2005
www.thesettlers.com

LAS CLAVES

- Combate y gestión combinadas alrededor de la creación y el crecimiento de ciudades medievales.
- Habrá más de 60 edificios y profesiones diferentes.
- Estará totalmente traducido y doblado al castellano.
- Tendrá multijugador con abundantes modos de juego para hasta 6 participantes.
- El sistema de combates será bastante sencillo.
- Tendrá una interfaz sencilla para jugadores de todos los niveles.

PRIMERA IMPRESIÓN

Estrategia de la buena. Todo el encanto de la serie con un sistema de juego renovado.

The Settlers Heritage of Kings

El regreso de un clásico

Tengo a la mitad del pueblo quejándose de los impuestos, la otra mitad se muere de hambre porque no tenemos suficientes granjas y, encima, el herrero se ha pillado un dedo con el martillo... Jamás pensé que ser alcalde fuera tan divertido.

Dentro de la estrategia en tiempo real, la serie «Settlers» es todo un clásico por derecho propio, con más de once años y cuatro entregas a sus espaldas. Se trata además, del mejor exponente de lo que podríamos llamar la "escuela alemana" de la estrategia, ése tipo de juegos en los que el aspecto económico y la microgestión priman sobre el combate. «The Settlers: Heritage of Kings» es la próxima entrega de la serie y aunque se mantiene fiel a su tradicional estilo de juego, introducirá también abundantes novedades, como un sistema de juego más accesible y dinámico y un espectacular entorno gráfico en 3D.

Construye y controla tu propia ciudad y hazte cargo de todos sus aspectos, desde los económicos hasta los sociales

ATENCIÓN POR EL DETALLE

Aunque la serie «Settlers» comparte la misma idea básica que la mayoría de los juegos de estrategia –recolectar recursos, crear edificios, más unidades y mejoras tecnológicas– el modo en que la pone en práctica no es el habitual en el género. Así, nuestro objetivo es desarrollar una ciudad próspera, creando todos los edificios que sean necesarios para satisfacer sus necesidades. En las granjas, por ejemplo, se produce comida, en las canteras piedra, en la universidad se desarrollan nuevas tecnologías, las iglesias suben la moral de los ciudadanos, etc.

¿A qué se parece?



Settlers IV
■ Tiene un sistema de juego similar aunque en «Heritage of Kings» es más dinámico y accesible.

SimCity 4
■ En los dos juegos tenemos que desarrollar una ciudad vigilando el bienestar de sus habitantes.



▶ El combate no será el aspecto más importante del juego, pero podremos crear ejércitos y enzarzarnos en vistosas batallas.

▶ El nivel de detalle del juego será enorme, incluso en el interior de los edificios.

▶ Tendrás que vigilar en todo momento la felicidad de tus ciudadanos.

¿Sabías que...

...en EE.UU. el juego aparecerá sin el antetítulo de «The Settlers» para intentar llegar a jugadores que no son seguidores de la serie?



▶ Para conseguir que tus ciudades funcionen bien tendrás que mantener el equilibrio entre todo tipo de factores.

Cuando ordenamos la construcción de un nuevo edificio, ciudadanos desocupados se dirigen a él y se convierten en trabajadores del tipo adecuado, ya sea granjeros, picapedreros o sacerdotes. El quid del juego está en que, si todo funciona bien y hay recursos suficientes, la ciudad crecerá tendremos cada vez más y más trabajadores libres que destinar a nuevos edificios; pero si la cosa va mal, porque no tenemos suficiente comida, por ejemplo, o porque hemos subido demasiado los impuestos, la población se irá.

El apartado militar tiene el mismo tratamiento, ya que para producir un ejército no tendremos más que construir edificios del tipo adecuado, como barracas o establos, que comenzarán a producir oficiales. Luego, estos oficiales reclutarán –por su cuenta– a los campesinos que necesiten para formar un pelotón con el que hostigar las ciudades enemigas. Así de sencillo, y con apenas ocho unidades militares diferentes. Pero esta sencillez se compensará en parte con la introducción de seis héroes, unidades muy poderosas dotadas de habilidades especiales.

En cualquier caso, con más de sesenta edificios diferentes y otros tantos tipos de trabajadores, parece estar garantizado que la excesiva sencillez no va a ser un problema en «The Setters: Heritage of Kings». ▶▶

ABRÍGATE, QUE VIENE EL FRÍO



FENÓMENOS METEOROLÓGICOS. El clima jugará un papel decisivo en «Te Settlers: Heritage of Kings», y es que a lo lago de una misma partida podremos comprobar como éste va cambiando con efectos drásticos sobre el juego. Para mantener el bienestar de la población, tendremos que aprender a contrarrestar los efectos de los cambios meteorológicos. La niebla, por ejemplo, nos impedirá ver acercarse al enemigo, mientras que el frío helará ríos y lagos abriendo quizá caminos hacia nuestras tierras. Lo bueno es que podremos crear unidades capaces de predecir estos cambios de tiempo y, si investigamos lo suficiente, incluso de provocarlos.

PARA SALVAR EL DÍA



LOS HÉROES. «Heritage of Kings» introduce el concepto de héroe en esta quinta entrega de la serie, unas unidades con habilidades especiales, capaces de marcar la diferencia entre la victoria o la derrota en una partida. En el bando de "los buenos" contaremos con seis héroes y en el de "los malos" con tres.



SUS HABILIDADES. Además de ser mucho más poderosos que una unidad normal, los héroes tendrán habilidades que nos resultarán muy útiles. Darío, por ejemplo, podrá utilizar un halcón para explorar el mapa sin riesgo y Pilgrim podrá utilizar explosivos para despejar los caminos bloqueados.



Para crear unidades militares sólo tendrás que construir el edificio correspondiente y los pelotones se irán generando solos.



El juego tendrá un interfaz sencillo y accesible hasta para los no iniciados en la serie.

El clima es decisivo. Un río que creías infranqueable puede no serlo si llega a congelarse.

¿Sabías que...

... Los desarrolladores de «Heritage of Kings» afirman que con el sistema de ayudas incluido es imposible atascarse?

Afortunadamente el juego contará con un avanzado sistema de ayuda que lo hará accesible incluso para jugadores nuevos en la serie. Periódicamente, contaremos con consejos y sugerencias y, lo que es mejor, los propios habitantes nos expresarán sus necesidades mediante unos globos de pensamiento.

DE BUENOS Y MALOS

Por lo que respecta a su argumento, «Heritage of Kings» se desarrolla en un mundo de ambientación fantástica medieval en el que un antiguo imperio se encuentra sometido al despótico mandato de Mordred, un malvado hechicero que lo gobierna con mano de hierro. Nuestro papel es el de Darío, un joven que, tras ver morir a su madre a manos del ejército de Mordred, jura venganza y se embarca en una larga y dura batalla para acabar con él. Por el camino tendrá que encontrar aliados, formar un ejército y descubrir el misterio que rodea a su pasado.

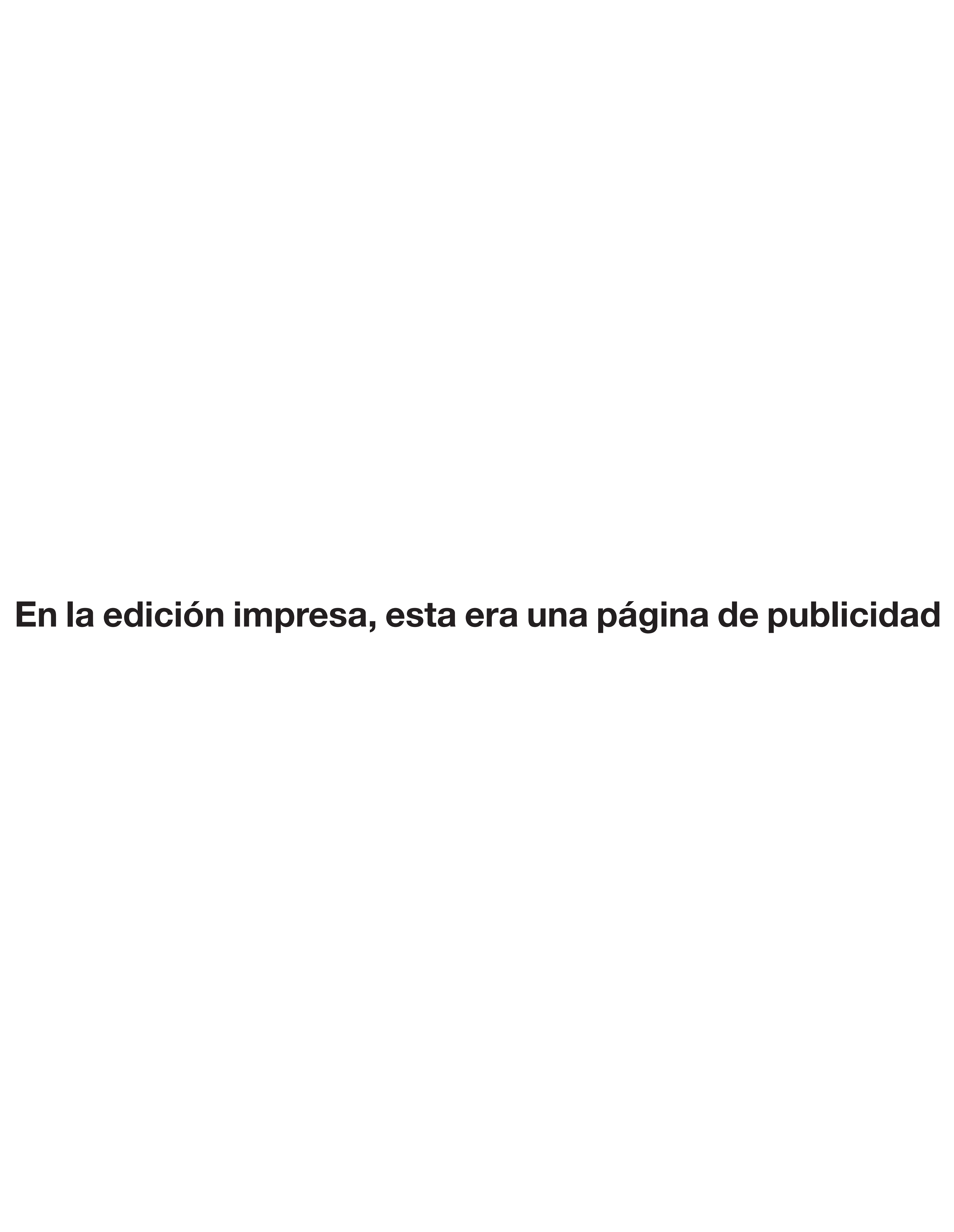
A partir de este planteamiento el juego incluirá una campaña con más de veinte misiones que nos llevarán desde el pueblo natal de Darío hasta el enfrentamiento final con Mordred. Además incluirá también un completo apartado multijugador, con muchos modos de juego para elegir, desde los clásicos todos contra todos y combates por equipos, hasta competiciones por puntos y carreras tecnológicas, en las que el ganador es el primero que desarrolla todas las tecnologías de la universidad. Para completar esta variada oferta, «Heritage of Kings» incluirá también un editor de niveles.

ESCENARIOS VIVOS

La tecnología de la serie también se ha visto renovada en esta última entrega. En primer lugar, destaca el estupendo acabado de su entorno gráfico que ahora es en 3D, con escenarios llenos de vida y ciudades con un increíble nivel de detalle, en las que todo funciona y en las que podremos, por ejemplo, asomarnos, literalmente, a cada edificio para ver cómo trabajan sus ocupantes.

Este acabado se complementará además con una edición igualmente cuidada en nuestro país, –ya que el juego saldrá totalmente traducido y doblado al castellano– y al estupendo precio de 19,95 €, lo que lo convierte en un lanzamiento que todos los aficionados a la estrategia harán bien en seguir muy de cerca. ■ J.P.V.

«The Settlers: Heritage of Kings» tendrá más de 60 tipos de trabajadores diferentes y otros tantos edificios


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Ski Racing 2005

¡¡Pistaaaaaaaaa!!

¿Que no te gusta el esquí? Que no es eso, ya. Que con lo de vivir en la playa a ti lo de la nieve, no... Pues nada, nada, tendrás que ver este juego.

Género: Deportivo
Estudios/Compañía: Jowood
Distribuidor: Nobilis
Idioma: Castellano
Fecha prevista: Diciembre 2004
www.skiracing2005.com

LAS CLAVES
- Podrás competir en cuatro disciplinas distintas y en pistas reales del mundial.
- Tendrá mas de treinta pistas distintas.
- Incluirá un editor para que puedas crear tus carreras.
- Tendrá perspectivas en primera y tercera persona, a elegir.

PRIMERA IMPRESIÓN
Original y atractivo. Un juego deportivo cuya inusual temática, en el PC, lo hace interesante.


Prepárate a vivir la emoción del esquí a toda velocidad.


Podrás elegir perspectiva subjetiva o en tercera persona.


Treinta pistas y cuatro modalidades dan mucho de si.

Bueno, la verdad es que hay un montón de gente a la que no le gusta el esquí. Pero claro, es que eso de tener que viajar a una estación, comprar el equipamiento completo, hacerte con el "forfait" y, encima, estar cayéndote todo el rato en la pista de principiantes mientras los niños de 5 años esquían como profesionales y se ríen de ti... pues que no.

Pero oye, que para todo hay remedio con un PC. Y también es verdad que en el mundo de los juegos deportivos se echaba de menos uno dedicado al deporte de la nieve. Pero Jowood quiere poner remedio, en parte, a esta falta. Lo de en parte viene porque este «Ski Racing 2005» estará dedicado en exclusiva al esquí de competición. Nada de snowboard, nada de saltos de trampolín, nada de modalidades exóticas. Slalon, Slalon Gigantes, súper gigante y bajada. Esas son las cuatro modalidades que incluirá. O sea, velocidad punta para liberar adrenalina y demostrar reflejos. Eso es lo que podrás esperar de este juego.

ANTE TODO, REALISMO

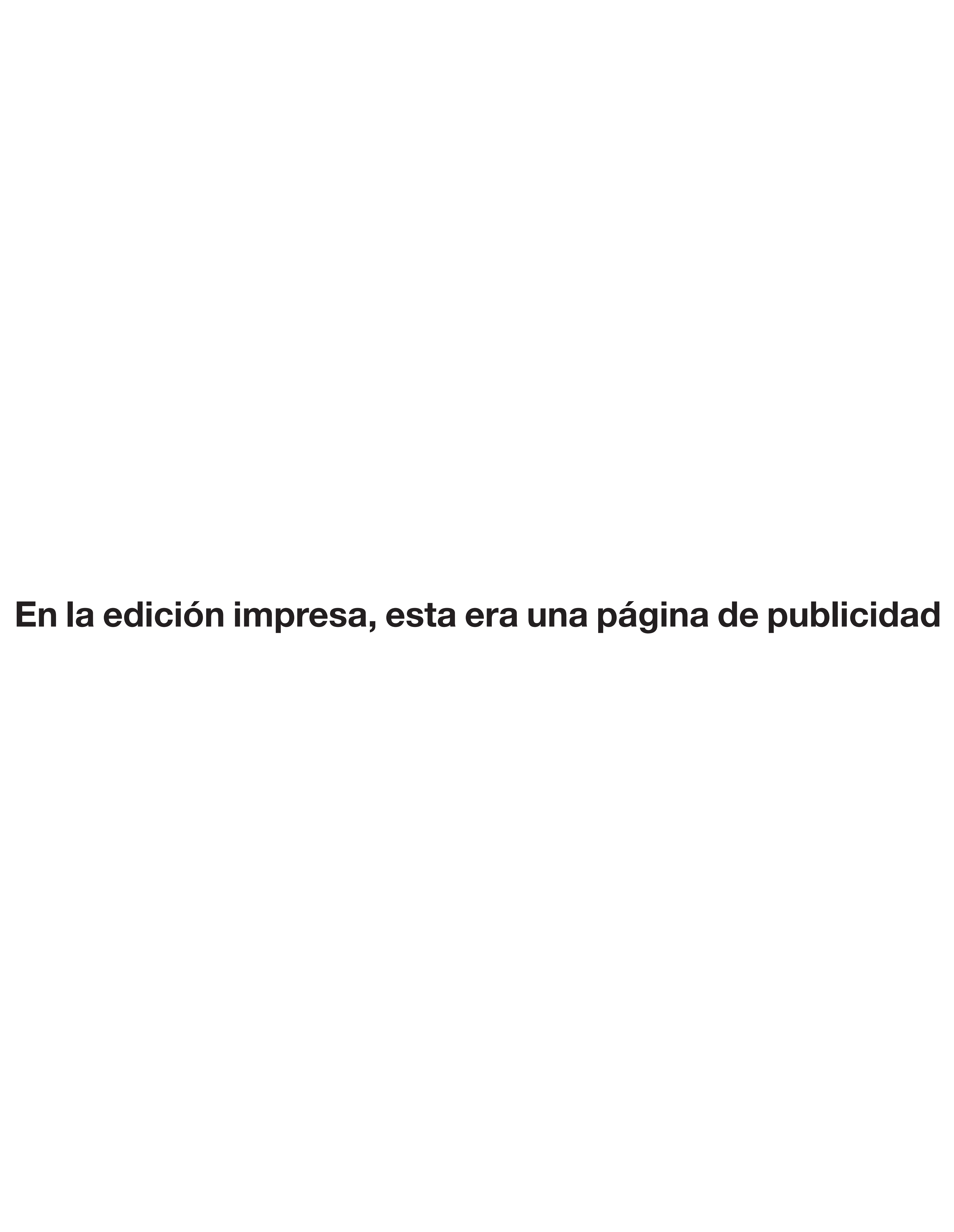
«Ski Racing 2005», además, se perfila como un juego más de simulación que arcade. Para empezar, es significativo el hecho de que las pruebas sean oficiales y las pistas en que podrás compatir se hayan diseñado tomando sus referentes de la realidad. Tanto es así, que se han utilizado imágenes de satelite para que hasta el más pequeño detalle de las estaciones reales esté reflejado en el juego. Además, «Ski Racing 2005» incluirá todas las pistas oficiales de la Copa del Mundo.

El esquí contemplado más como simulación que como arcade es la esencia de «Ski Racing 2005»

De todos modos no pienses que «Ski Racing 2005» estará pensado para profesionales del deporte. Sus controles se intuyen muy sencillos de dominar y serán los reflejos y la práctica lo que te lleva a conseguir cada vez mejores marcas.

Si tus registros son lo bastante buenos, podrás presumir de ellos al compararlos con los mejores jugadores de todo el mundo, gracias a un sistema de puntuación online. Y, si lo de las comparaciones te resulta odioso, como se suele decir, el juego te intentará recompensar de otro modo, dándote acceso a imágenes de TV de competiciones reales, que se incluirán en la versión final.

Esto, junto a las dos perspectivas que podrás utilizar –primera y tercera persona, a elegir– perfila a «Ski Racing 2005» como un título interesante y, sobre todo original. ¡Hala!, ve puliendo tus esquíes que la competición está a punto de empezar. ■ F.D.L.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

CONCURSO

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

FlatOut

¡Vive la competición más chocante!

¡¡Sorteamos!!

1 pack compuesto por:

- **Juego original FLATOUT para PC**
- **Tarjeta gráfica SPARKLE SP8835-PT equipada con:**
  - Procesador gráfico GEFORCE FX 5900 XT
  - Memoria 128 MB DDR
  - Conectores extra DVI y salida de TV
- **Banda Sonora Original de FLATOUT con temas de Adrenaline, Depoeye y No Connection, entre otros**

15 packs compuestos por:

- **Juego original FLATOUT para PC + Banda Sonora Original**



Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo la palabra: FLATOUTMM seguido de un espacio y tus datos personales

sms

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de Enero 2005

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.













Así jugamos

¿Te has preguntado cómo ponemos la nota a cada juego. ¿Por qué un 85 y no un 79? Para que veas que no hacemos las cosas a lo loco, aquí te lo contamos todo.

Así somos

SOMOS JUGADORES Y ESCRIBIMOS PARA JUGADORES. No podemos evitarlo, a la mínima nos ponemos a jugar. ¡Los juegos para PC nos apasionan! Les hemos dedicado tantas horas que... ¡hasta nos atrevemos a valorarlos!

SÓLO ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL DE CADA JUEGO. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda a veces no queda más remedio que utilizar una copia "gold"–una versión final pero sin producir del juego.

Con estas versiones, puede que no sea posible valorar aspectos como el modo multijugador. Si es así te lo explicaremos, pero no te diremos que "está muy bien".

CADA JUEGO ES ANALIZADO POR ALGUIEN QUE CONOCE A FONDO SU GÉNERO. Vamos, que elegimos lo que más nos gusta a cada uno. ¿Tú no lo harías? Así nos aseguramos de que "el culpable" que analiza el juego sabe de lo que habla.

CADA JUEGO SE JUEGA HASTA EL FINAL. Y si no es posible –¡hombre, no somos máquinas!– se juega las horas necesarias para que se puedan valorar bien todas y cada una de sus características.

PROBAMOS TODOS LOS JUEGOS EN DISTINTOS EQUIPOS. Es el mejor método que se nos ocurre para verificar cualquier incompatibilidad. Así podemos recomendarte el equipo que necesitas para disfrutar de cada juego. ¡Y no importa lo que diga la caja!

LA PUNTUACIÓN SE AJUSTA AL SISTEMA DE MICROMANÍA. Y no a ningún otro. Ponemos las puntuaciones después de habernos hecho mil preguntas, intentando ser lo más objetivos posible. Las puntuaciones son sólo una expresión de nuestra opinión, pero esperamos que te ayuden.

Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y exacta sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que valoramos todos los contenidos de cada título.





La referencia
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de referencia, pero sí te ayudará como un indicativo de ciertos aspectos, al comparar ambos títulos.

Infomanía
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de PEGI y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc. Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Alternativas
Si te gusta un género pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

Nuestra opinión
La valoración que merece el juego, siempre según nuestra opinión. Os describimos los que nos parece lo mejor y lo peor y valoramos también una serie de características fijas, así como el modo individual y el multijugador (si existe) por separado.

Así puntuamos

En Micromanía procuramos tenerlo todo en cuenta a la hora de puntuar un juego. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 LO PEOR. Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al disco. Si podemos, ni lo publicamos.

30-49 MALO. Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que no sea del todo lamentable.



50-69 ACEPTABLE. Juegos que van desde los que sólo son regulares a los que no defraudan en conjunto. No es que presenten problemas graves en ningún apartado en concreto, pero tampoco terminan de convencer. Sólo de ti dependerá decidir si merecen la pena.

70-79 BUENO. No lo dudes, si el juego tiene una nota en este intervalo, es porque es bueno. No se trata de títulos excelentes en todos sus aspectos, pero seguro que te divertirán si tienes la oportunidad de jugar con ellos.

80-89 MUY BUENO. Grandes juegos a los que les falta sólo una pizca para convertirse en verdaderas genialidades. En todo caso, merecen tu atención. No deberías dejar pasar la oportunidad de probarlos.



90-100 OBRA MAESTRA. Si consiguen una nota así, será por que en todos sus aspectos se encuentren rozando la perfección. Bueno, incluso pueden ser perfectos... si llegan al 100. La mayoría ofrecerá innovaciones de todo tipo y otros, simplemente, serán lo mejor en su género.



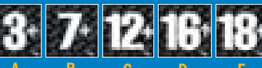
JUEGO DEL MES
El más deseado sello de calidad. Gracias a él, uno y sólo uno de todos los juegos que se analizan en la revista, quedará claramente identificado como el que la redacción de Micromanía considera el mejor del mes.



JUEGO RECOMENDADO
Si ves este sello, es que se trata de uno de los juegos que más nos ha gustado en la redacción. Su originalidad, calidad, innovación o cantidad de mejoras, pueden tentarnos a poner este sello, pero sólo lo llevará si además resulta que es un juego muy divertido.

ICONOS PEGI









A B C D E F G H I J K

A. MÁS DE 3 AÑOS
B. MÁS DE 7 AÑOS
C. MÁS DE 12 AÑOS
D. MÁS DE 16 AÑOS
E. MÁS DE 18 AÑOS
F. DISCRIMINACIÓN
G. DROGAS
H. PALABROTAS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA



Híncale el diente

Vampire The Masquerade. Bloodlines

¿Te gusta ser vampiro, eh? Claro, poderes especiales, las chicas más malas (que, por supuesto, son las mejores), los trajes más chulos... Pero cuidado, porque aunque un poco de ajo no te matará, una estaca puede hacer que termine la diversión antes de lo que pensabas...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Rol
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Troika Games/Activision
- **Distribuidor:** Activision **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,95
- **Web:** *www.vampirebloodlines.com* Página interactiva con buena información pero pocos extras.

18+

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** 1 (campaña)
- **Clanes vampíricos:** 7
- **Zonas de juego:** 4
- **Nº de misiones:** 80
- **Disciplinas vampíricas:** 11
- **Nº de atributos modificables:** 24
- **Finales distintos:** 4

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3,2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5600 128 MB

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1,2 GHz
- **RAM:** 384 MB
- **Espacio en disco:** 4,7 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 3,2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB

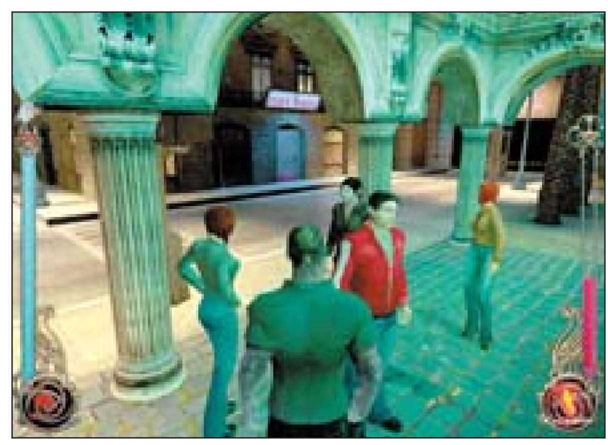




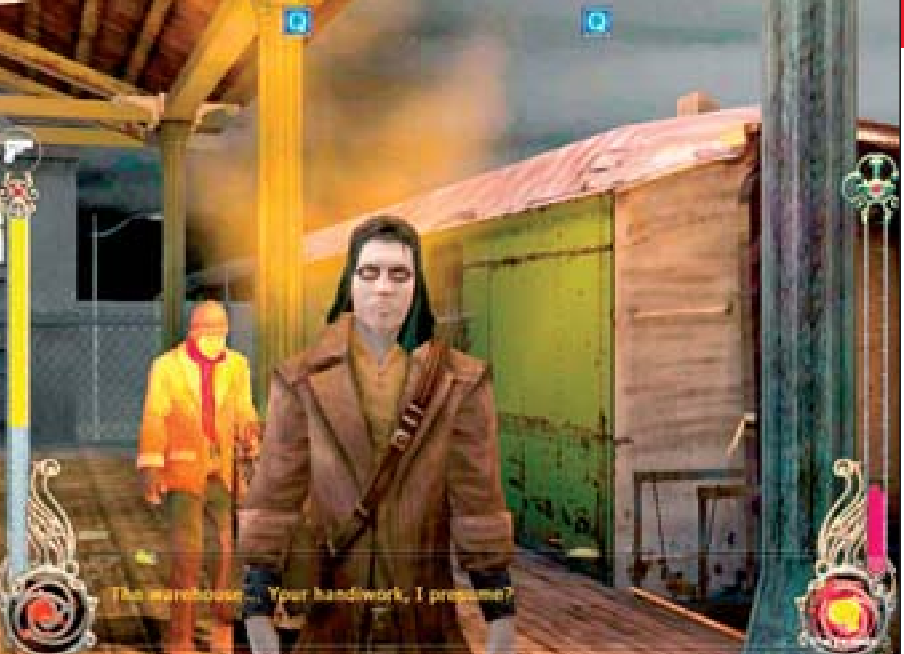
▲ Hay determinadas misiones del juego que exigen el uso de la infiltración, en el más puro estilo «Splinter Cell».



▲ La mayor parte del tiempo estás resolviendo misiones y, por supuesto, combatiendo. Así ganas experiencia para mejorar tus habilidades.



▲ Una ciudad de Los Ángeles, gótica y repleta de vida, se llena de detalles gracias al uso del sensacional motor gráfico de «Half-Life 2».



▲ Conviértete en un vampiro sediento de sangre y cumple diversas misiones para tu señor, mientras te relacionas con otros seres sobrenaturales. Imprescindible, eso sí, saber inglés para poder avanzar.



▲ Gracias a los poderes vampíricos, conocidos como "disciplinas", puedes obtener ventajas especiales durante el combate y al hablar con otros personajes.

Los aficionados a los juegos de rol, recordarán «Vampire: The Masquerade» todo un clásico que se basaba en el juego de rol de mesa del mismo nombre. Pues bien, este «Vampire: Bloodlines» que nos llega ahora es su continuación y, aunque llega rodeado de una gran polémica por su falta de traducción, no podemos pasar por alto que es un título excepcional.

LA HISTORIA

El oscuro universo de «Vampire» nos sumerge en un mundo ambientado en la época actual, donde seres como hombres lobo, espíritus y vampiros, conviven entre nosotros sin que seamos conscientes de ello. Los vampiros están organizados en varios clanes –sus miembros están situados en todos los niveles sociales, desde mendigos hasta poderosos empresarios y políticos– y mantienen una guerra secreta entre ellos y con el resto de seres sobrenaturales.

En el juego nosotros encarnamos a un vampiro recién creado (vamos, que nos acaban de morder en el cuello) al que el príncipe de la ciudad de Los Ángeles, o sea, el mandamás vampírico de esta región, encarga diversas tareas.

Así, desde una perspectiva que alterna la primera persona con la tercera persona, tenemos que recorrer esta enorme ciudad para ir resolviendo a nuestro antojo decenas de búsquedas y misiones para nuestro señor vampiro. Y es que precisamente uno ▶▶

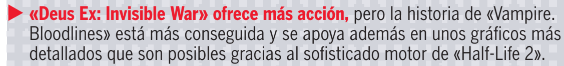
Ponte en la piel de un vampiro y haz todo lo que sea necesario para sobrevivir en su mundo de tinieblas

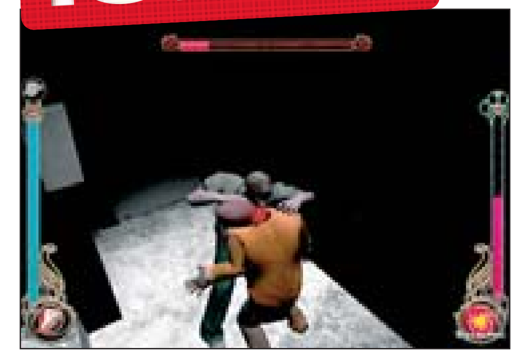


La referencia

Deus Ex: Invisible War

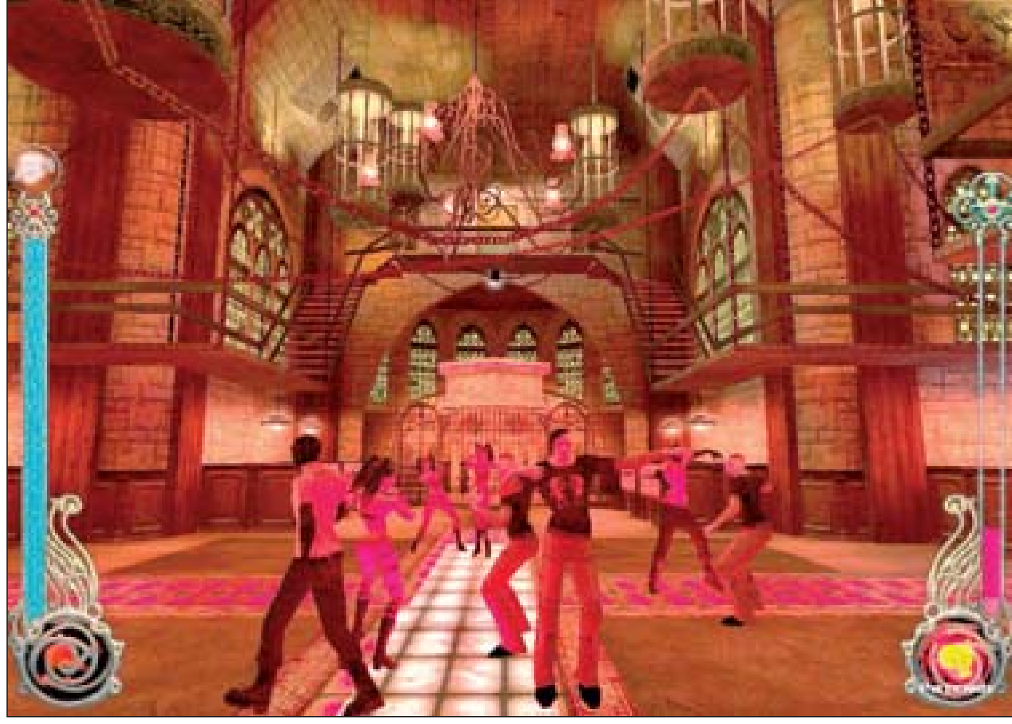
- **Ambos son juegos de mecánica muy similar,** pero uno se ambienta en la época actual y otro en el futuro.
- **«Deus Ex: Invisible War» ofrece más acción,** pero la historia de «Vampire: Bloodlines» está más conseguida y se apoya además en unos gráficos más detallados que son posibles gracias al sofisticado motor de «Half-Life 2».







▲ Además de los puños y poderes vampíricos, podemos atacar tanto con armas cuerpo a cuerpo como de fuego.



▲ La ambientación del juego es uno de sus puntos más destacados. Se desarrolla en diversas localizaciones de la ciudad de Los Ángeles, pero todas ellas tienen un acabado gótico que está perfectamente conseguido.

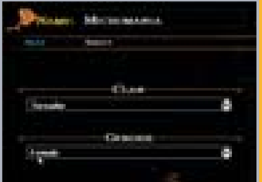


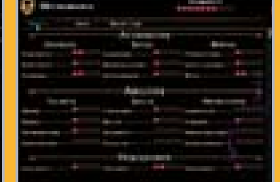
▲ Nuestro "sire", el príncipe de la ciudad, es un Ventrue llamado Leroux que nos va encargando misiones a cual más complicada. No obedecerle puede siginificar la muerte.



▲ La historia incluye la visita a dos sórdidas mansiones ¡Cuidado con ese poltergeist, que te lanza de todo!

CREA AL VAMPIRO PERFECTO





ELIGE EL CLAN DE TU PERSONAJE. Los vampiros se organizan en grupos que comparten distintos poderes. Los clanes disponibles son los mismos que en el juego de tablero: Malkavian, Brujah, Toreador, Tremere, Ventrue, Gangrel y Nosferatu. Unos son mejores en la magia, mientras que otros son más poderosos en el combate o en las habilidades mentales.

ACUMULA EXPERIENCIA PARA MEJORARLO. Aunque en el juego hay muchos combates la experiencia se gana cumpliendo misiones para tu señor vampiro. Con los puntos acumulados puedes mejorar habilidades como abrir cerraduras, disparo a distancia o intimidación. Pero también puedes mejorar aspectos como el carisma del personaje o su apariencia física.

►► de los aspectos que catapulta a «Vampire Bloodlines» a los primeros puestos de su género, es la gran libertad de elección de que disponemos a la hora de avanzar en el juego.

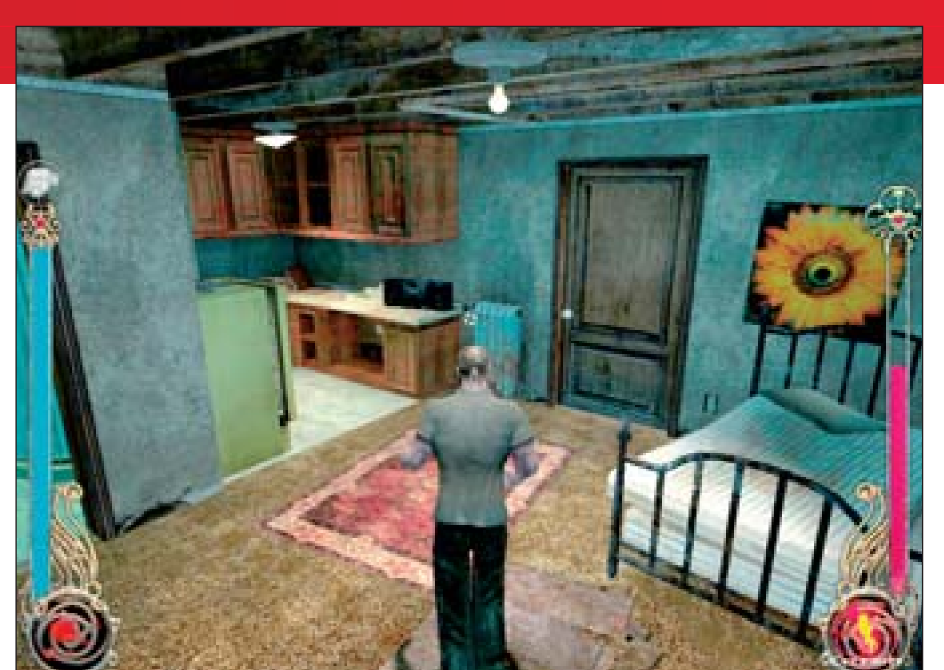
VAMPIROS PARA TODOS

De entrada, nada más empezar podemos elegir entre uno de los siete clanes de vampiros disponibles, teniendo en cuenta que esta elección determina el desarrollo posterior del juego.

Si elegimos, por ejemplo, formar parte del clan Brujah, dispondremos de habilidades encaminadas al combate, que harán que afrontemos las situaciones de manera más violenta. Si, por el contrario, nos decantamos por un miembro del clan Nosferatu, tendremos la habilidad de hacernos casi invisibles, pero nuestro personaje será tan feo que tendremos muchos problemas para relacionarnos con otros personajes. Es decir, que el juego varía según el tipo de vampiro que hayamos elegido ser y se adapta al estilo de juego de cada jugador.

A esto hemos de unir además una gran versatilidad a la hora de configurar el personaje mediante la experiencia ganada y, sobre todo, una historia densa y profunda que se modifica según nuestras acciones. En efecto, el elemento más cuidado del juego es la trama, que se va mostran-





▲ Un vampiro necesita un lugar donde sentirse cómodo y reponer fuerzas, y nada mejor que un refugio propio donde no falta ni un frigorífico para guardar la sangre fresca...



▲ Por defecto «Bloodlines» te invita a jugar en primera persona, pero para los combates cambia a tercera y, si descubres que te gusta más así, puedes jugar todo el juego desde esta perspectiva.

Al hablar con los personajes puedes elegir distintas opciones que te llevan a los cuatro diferentes finales

do a partir de las conversaciones con personajes. En cada conversación se nos presentan varias opciones y, en función de nuestras respuestas, podemos ver más misiones secundarias y hasta cuatro finales distintos.

"IN INGLIS PITINGLIS"

Por desgracia, «Vampire Bloodlines» está en inglés, tanto los textos en pantalla como las voces. Un imposible para todo aquel que no domine este idioma, porque hay miles de líneas de diálogos mediante las que se va decidiendo el transcurrir del juego. Eso sí, todo aquel que sepa inglés se encontrará con una interesante y aterradora experiencia en el juego de rol con los mejores gráficos –comparte motor con «Half-Life 2» hasta la fecha.

Así que ya sabes: si crees que andas sobrado de inglés y te apetece morder unos cuantos cuellos mientras disfrutas de una ambientación oscura y un sistema de juego casi impecable, tienes una cita obligada con «Vampire Bloodlines». Eso sí, no olvides afilarte los colmillos con el idioma o el juego te caerá como una estaca... ■M.J.C.

Alternativas

• Caballeros de la Antigua República
Un gran juego de rol con todo el sabor del universo Star Wars.
▶ Más inf. MM 118 ▶ Nota: 94

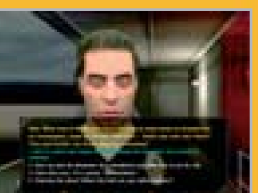
• Sacred
Una estupenda combinación de rol y acción, con un gran modo multijugador.
▶ Más inf. MM 115 ▶ Nota: 92



▲ Los personajes con los que conversamos están muy detallados y bien animados. ¡Cuidadito con donde miras, que esta "niña" tiene muy mala uva!

PARA ADULTOS... QUE SEPAN INGLÉS





ESCENAS VIOLENTAS Y LENGUAJE ADULTO. Esto es lo que vais a encontrar en «Vampire Bloodlines», un juego lógicamente no recomendado para menores de 18 años. Durante los combates, la sangre salpica sin parar y hay escenas bastante violentas. Pero lo más duro es el lenguaje que emplean algunos personajes, donde hay incluso insinuaciones de índole sexual bastante fuertes. ¡No le falta ni un detalle!, asi que evidentemente menores, abstenerse.

LOS VAMPIROS HABLAN COMO SHAKESPEARE. Es decir, que Activision no ha traducido ni doblado el juego al castellano. La importancia de los diálogos es tal, que si no podemos entenderlos el juego queda francamente descafeinado. Además, son bastante densos y exigen un nivel de inglés alto, así que no digáis que no os lo hemos advertido.

Nuestra Opinión

ROL FABULOSO. Cumple las órdenes de tu señor vampiro, recorre la ciudad de Los Ángeles, enfréntate a seres sobrenaturales y disfruta al máximo con sus 80 misiones... siempre que sepas inglés, claro.

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

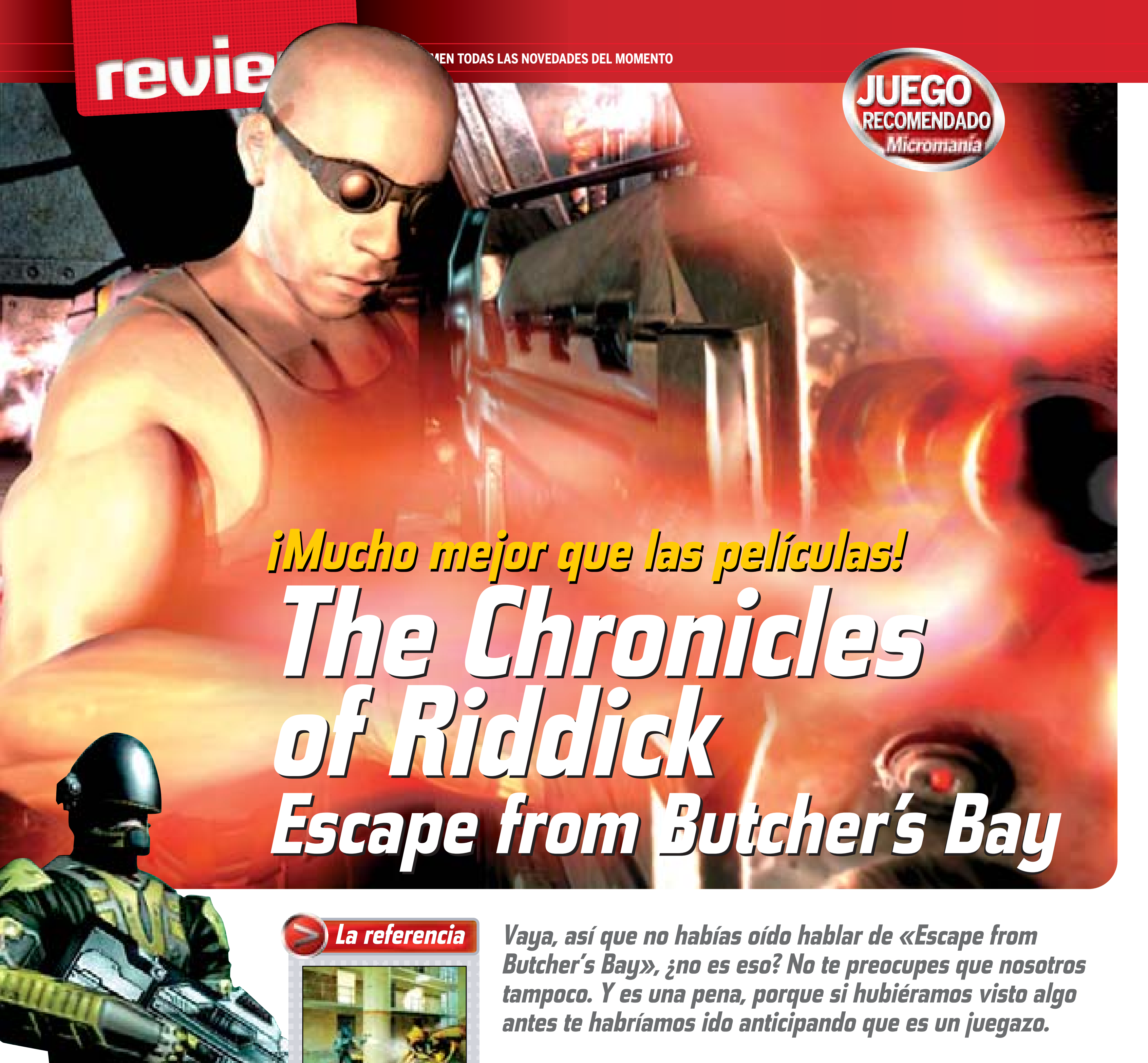
LO QUE NOS GUSTA
- Las posibilidades de configuración de personajes y cómo cambia el juego.
- Los gráficos son una pasada.
- La gran cantidad de misiones.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Si no sabes inglés no te enteras.
- Los tiempos de carga son muy largos.
- Carece de modo multijugador y de editor para la creación de módulos.

MODO INDIVIDUAL

▶ HISTORIA MUY PROFUNDA. Muy largo, con una gran ambientación y una historia sensacional, aunque, eso sí, sólo para adultos. Lo del inglés, una pena.





¡Mucho mejor que las películas!

The Chronicles of Riddick
Escape from Butcher's Bay

La referencia

Half-Life 2

- **«Half-Life 2» posee un guión** tan cuidado y atractivo como «Escape from Butcher's Bay».
- **Ambos juegos poseen gran calidad gráfica,** aunque «Escape from Butcher's Bay» está más próximo en su tecnología a «Doom 3».
- **A diferencia de «Half-Life 2»** «Escape from Butcher's Bay» no está traducido, lo que resulta un inconveniente importante.

Vaya, así que no habías oído hablar de «Escape from Butcher's Bay», ¿no es eso? No te preocupes que nosotros tampoco. Y es una pena, porque si hubiéramos visto algo antes te habríamos ido anticipando que es un juegazo.

Bueno, sí, vale; lo de "Las Crónicas de Riddick" también nos sonaba a nosotros de la película, pero «Escape from Butcher's Bay» era –hasta ahora, claro– un juego de Xbox y, como tal, podíamos saber que estaba ahí pero poco más. Y ahora, de golpe y porrazo, van y nos dejan una versión de review del juego, sin haber podido ver nada del desarrollo, ni una betita que llevarnos a las manos con anterioridad... Bueno, pero qué decimos juego... ¡juegazo! ¡Esto es un juegazo!

MÁS ALLÁ DEL CINE

Lo primero es ver el referente de «Escape from Butcher's Bay» en el plano cinematográfico antes de entrar en harina. El juego es una "precuela" –palabro muy de moda– de «Pitch Black», que a su vez lo es de «Las Crónicas de Riddick» –un lío, vaya.

En el título del juego, «Escape from Butcher's Bay», ya se te dan todas las claves de la historia. El protagonista, Riddick, es conducido a la prisión mencionada de la que intentará, nada más llegar, escapar por cualquier medio. La gran sorpresa llega cuando empiezas a jugar y ves que no estás

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 18+

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Starbreeze/Sierra
- **Distribuidor:** Vivendi **Nº de CDs:** 5
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,99
- **Web:** ***www.riddickgame.com*** Buen diseño y contenidos interesantes aunque muy tópicos.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Número de armas:** 15
- **Tipos de enemigos:** 25
- **Número de fases:** 35
- **Estilos de juego:** Acción directa, sigilo y cuerpo a cuerpo.
- **Modos de juego extra:** Comentarios del desarrollador

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3,2 GHz, 2,2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9800 XT, GeForce 6800 GT

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4 1,8 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB (GeForce 3 o superior)

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2,8 GHZ o superior
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 4,5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 GT



▲ «Escape from Butcher's Bay» es mucho más que un juego de acción al uso. La combinación de estilos como disparos, sigilo y combate cuerpo a cuerpo lo hace variado y atractivo. Y su calidad gráfica es toda una delicia.



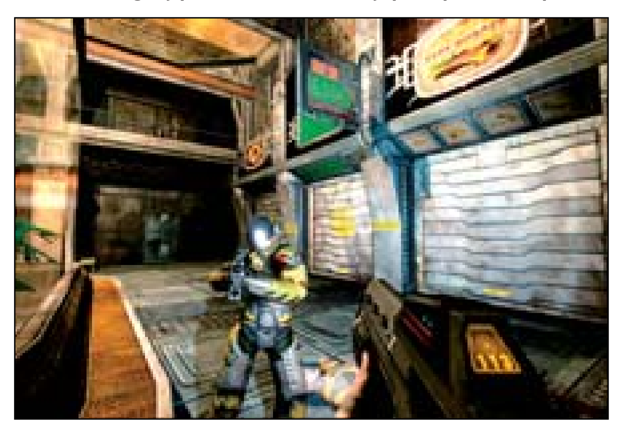
▲ ¡Bienvenido a Butcher's Bay! Tu primer objetivo: el tipo del rifle. ¡A por él!



▲ No sólo de sigilo y puños vive Riddick. Si hay que disparar, ¡se dispara!



▲ Contempla esta imagen. Sólo falta un graffiti en la pared que ponga "Riddick estuvo aquí". En tu mano está, además, que esa estancia en la prisión sea lo más breve posible.



▲ Los guardianes no cejarán en su persecución en cuento te tengan localizado. Ya sabes... mucho tino y a afinar la puntería se ha dicho.

ante el típico título de acción. Tienes armas, fases que explorar, enemigos a los que abatir... Pero es sólo la superficie.

MUCHO MÁS QUE ACCIÓN

«Escape from Butcher's Bay» es un título que destaca en multitud de apartados. Para empezar, en el diseño de acción. El juego combina acción directa –tiros–, sigilo –pero del bueno, incluso mejor que en algunos juegos sólo "de sigilo"– y combate cuerpo a cuerpo, usando tus manos.

Estos tres estilos de juego no están definidos. Vamos, que puedes –y debes– buscarte la vida en todo momento utilizando todas tus habilidades para superar un obstáculo. No existe una única manera, sino múltiples de avanzar en el juego.

«Escape from Butcher's Bay» es también un juego que destaca en su IA. Tanto de los enemigos como de los secundarios. Y es que estos, los internos, tienen una personalidad única. Y cuando decimos única, es única. ▶▶

La acción del juego combina de forma magistral la acción directa, el sigilo y el combate cuerpo a cuerpo

¡A PUÑETAZO LIMPIO!





EL USO DE LAS ARMAS EN EL JUEGO es uno de sus muchos puntos distintivos sobre cualquier otro título de acción. De hecho es mucho más que un juego de acción. La combinación de disparos, sigilo y melé es todo un acierto. Riddick –o sea, tú– se las puede ingeniar como quiera para superar muchos obstáculos y, en más de una ocasión, tendrá que dejar las armas a un lado y utilizar sus manos como tales.

NO TODAS LAS ARMAS PUEDE SER USADAS. Seguro que vas a intentar matar a un enemigo, coger su arma y, ¡hala!, a disparar como un loco. Pero no funcionará. Las armas de fuego pueden conseguirse de muchas maneras pero en general no puedes eliminar a un guarda y usar su armamento. Las armas de Butcher's Bay están codificadas con el ADN de su portador, lo que te obliga a buscarte la vida por otros caminos.





▲ Algunas de las maniobras que hay que realizar para pasar un escenario sin ser detectado son más de acrobata que de recluso del futuro. Pero oye, que si prefieres disparar, puedes hacerlo.



▲ Pues eso... hala, dispara, dispara... Es lo mejor de «Escape from Butcher's Bay», que tienes una gran libertad de acción para avanzar. Y no te pierdas la IA de los NPC, ¡es fantástica!



▲ ¡Vamos que si se parece a Vin Diesel! De hecho el actor ha estado supervisando el desarrollo del juego, poniendo un especial interés en el doblaje. Eso sí, vas a tener la suerte o la desgracia de escucharlo ¡en perfecto inglés!

UN MUNDO CASI REAL





TODO EN BUTCHER'S BAY ES REAL... o casi. Y es que hay una combinación de factores que pocas veces se ven en un juego de acción. Por un lado, la apabullante calidad gráfica. Por otro, la combinación de estilos de acción diversos, que aportan variedad y libertad de juego. Y luego, claro, están los personajes, que hacen que te preguntes si no son de verdad.

LOS PERSONAJES SECUNDARIOS en Butcher's Bay son únicos e irrepetibles. Cada interno tiene su nombre, su personalidad y sus objetivos únicos. Muchos te encargarán misiones que puedes aceptar, o no. Si lo haces, conseguirás dinero. Y con él, muchas otras cosas. Incluso armamento, para solventar parte de los problemas de no poder coger armas enemigas.

Es casi una película, con personajes interesantes, buen guión y una estética cuidada... lástima del idioma

Cada uno tiene su nombre, cara y motivaciones. Puedes entablar diálogos con ellos al estilo de las aventuras gráficas. Te harán encargos que puedes aceptar o rechazar. Así podrás conseguir, o no, ciertas ventajas. Pero si no, puedes seguir jugando como si tal cosa, y superar cada fase como mejor te parezca.

REAL COMO ÉL SOLO

«Escape from Butcher's Bay» es además de lo más realista. Tanto por su estética, con una calidad gráfica brutal, como por el constante apoyo de secuencias cinemáticas, diálogos de magnífica interpretación y un guión excelente. Y, encima, tiene más contenidos que la versión original. Entre ellos, un modo de juego –comentario del desarrollador– que es una incorporación alucinante y te explica cómo está hecho todo a medida que juegas.

Pero, claro, todo lo bueno tiene su contrapartida. La primera es que el juego exige mucho equipo para funcionar aceptablemente. La segunda es que ¡no está traducido! Algo tremendo. De no ser por ello, sería un juego casi perfecto. ■F.D.L.

Alternativas

• Doom 3
El rey de la acción directa posee un estilo de juego más sobrio y sencillo que «Escape from...»
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 98

• MoH Pacific Assault
Su diseño de acción no es tan variado pero en acción bélica es, sin duda, de lo mejor.
▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 97

Nuestra Opinión

***¡DA GUSTO QUE TE DEN UNA SORPRESA COMO ÉSTA!** Un juego de acción que es mucho más que eso. Su diseño, su estética, su calidad gráfica, sus modos de juego... vamos, que no se sabía nada de él y es una auténtica pasada.*



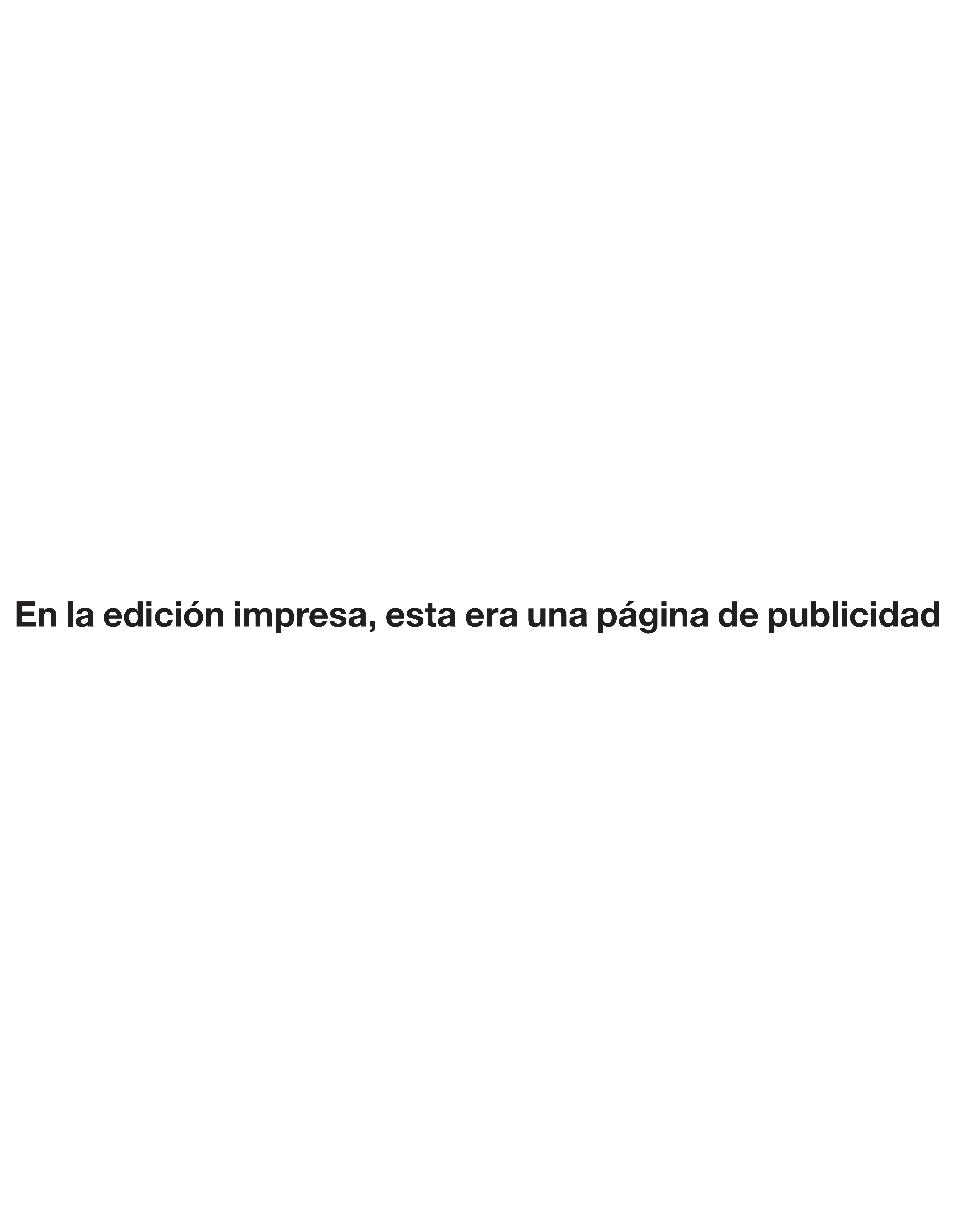
LO QUE NOS GUSTA
- El guión está tan bien planteado como resuelta la acción en su diseño.
- Tiene una calidad gráfica de quitarse el sombrero. Excelente.
- La jugabilidad es total. ¡Chapó!

LO QUE NO NOS GUSTA
- Es algo tremendo que un juego así no esté traducido al castellano.
- Te va a exigir mucho, mucho equipo.

MODO INDIVIDUAL

*▶ **MUCHO MÁS QUE ACCIÓN.** Sus distintos estilos de juego le hacen sobresalir en el género. Y su calidad técnica es genial. Es una lástima que esté en inglés.*




En la edición impresa, esta era una página de publicidad



¡Serás el terror de los mares!

Sid Meier's Pirates!

Ron, ron, ron, la botella de ron... ¡Parches en el ojo! ¡Loros en el hombro! ¡Duelos a espada! ¡Tesoros! Vamos, no nos digas que esto no te parece atractivo que no te creemos. ¿No? Eso es que no has jugado con «Pirates!», seguro. ¿Te vienes al Caribe?

Grumete, sube a bordo y prepárate a viajar al Caribe. Pero este no es un viaje de placer ni vamos a hacer turismo. Este es un viaje en el tiempo. O, mejor dicho, dos. Porque antes de contarte nada ni de mostrarte el horizonte que se extiende más allá del mar, debes saber que «Sid Meier's Pirates!» no es un juego al uso.

Lo primero que debes saber es de dónde viene «Sid Meier's Pirates!». Aunque no lo creas, allá por 1987 ya existían los ordenadores y, claro, los juegos de ordenador. Y fue entonces cuando a la genial mente de Sid Meier se le ocurrió diseñar «Pirates!»... No, no es que el buen hombre se haya tirado más de quince años haciendo el juego. Lo que ocurre es que, en realidad, este «Pirates!» es un "remake" de aquel que apareció hace ya tanto tiempo para los ordenadores de 8 bit –¡cómo pasa el tiempo!–. La idea es la misma. La acción es, casi, idéntica. El desarrollo y la libertad de juego son tal cual... Bueno, eso sí, este «Pirates!» es infinitamente más bonito que el original –¡estaría bueno que fuera de otro modo!–. O sea que, ya hemos hecho el primer viaje.

La referencia

Port Royale

- **La base en ambos juegos es muy similar.** Pero «Port Royale» está más dirigido a la estrategia y «Pirates!» a la aventura global.
- **«Pirates!» sacrifica el realismo por la diversión.** «Port Royale» por su parte, pretende mantener un realismo más elevado.
- **«Pirates!» es mucho más sencillo de jugar.** Lo que facilita su acceso a todo tipo de jugadores.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
12+
- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Firaxis Games/Atari
- **Distribuidor:** Atari **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,99
- **Web:** ***www.atari.com/pirates*** Buen diseño y contenidos interesantes. Sencilla pero atractiva.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Piratas rivales:** 9
- **Modelos de barco:** 27
- **Tesoros que recuperar:** 9
- **Facciones coloniales:** 4
- **Tipos de espada:** 3
- **Familiares que rescatar:** 4

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium III 800 MHz, Pentium 4 2,2 GHz
- **RAM:** 256 MB, 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 4 MX, GeForce 6800 GT

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB (hardware T&L)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 1, 5 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3,5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 4 Ti/Radeon 9700

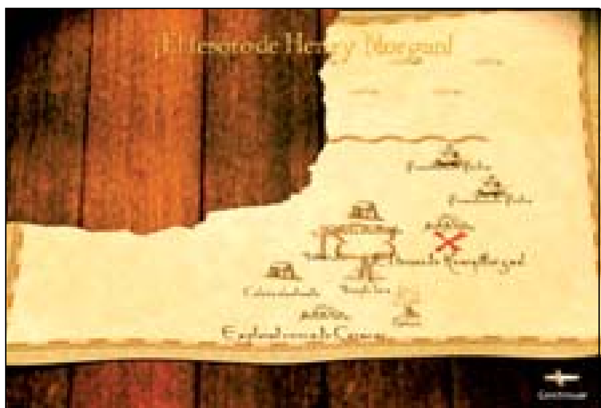




▲ ¡Piratas! ¡Duelos a espada! ¡Aventura! ¡Abordajes! ¡Contrabando! ¡Galeones! ¡Parches en el ojo y tibias cruzadas! ¡Amores en cada puerto! ¿Qué? ¿Tienes ganas de aventura? Pues todo esto y mucho más es lo que hay en «Pirates!».



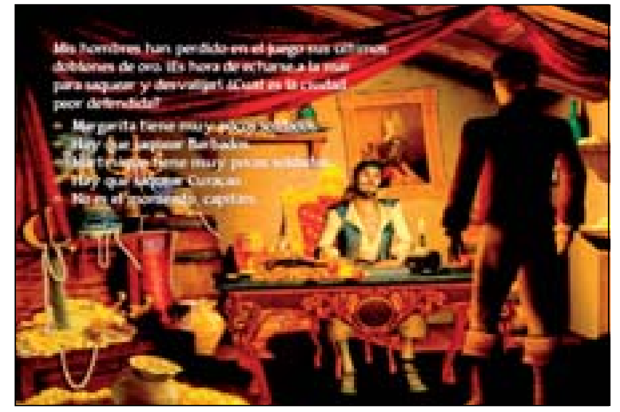
▲ Si quieres conquistar una ciudad prepara tu tripulación para la batalla.



▲ ¡El mapa del tesoro! Bueno, sólo uno de los nueve que puedes buscar...



▲Cuando abordes y captures barcos enemigos podrás añadirlos a tu flota o llevarlos a puerto y venderlos, junto con sus mercancías, para aumentar tu botín. Eso sí, vigila dónde vendes cada tipo de mercancía. Puedes sacar aún más...



▲ Además de ti, claro, hay más piratas en el Caribe. Y también hay indios, colonos, misioneros... Cultiva su amistad y tendrás muchas sorpresas.

Ahora nos queda el segundo. Y el segundo es, como ya te hemos dicho al principio, al Caribe, ¡pero al del siglo XVII!

¡¡AAARRRHHH!!

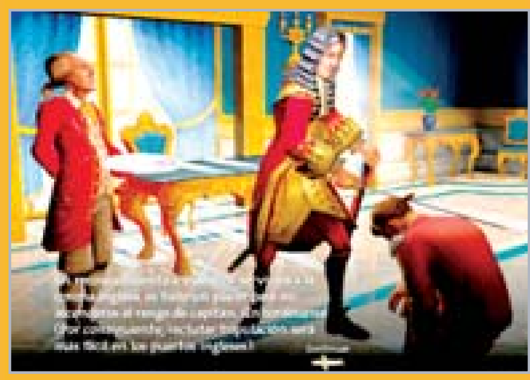
«Sid Meier's Pirates!» no es, ni mucho menos, un juego histórico. Es una "película" de piratas. Y entiende esto en el sentido más romántico del término. No hay intención alguna de ser fiel a la historia, más que como en una buena peli, de esas que se ven comiendo palomitas. «Pirates!» afronta la vertiente más divertida de la piratería y te la sirve mezclada con dosis de acción, estrategia y rol –rol, no ron–.

Eres un aprendiz de pirata embarcado en la aventura de convertirte en alguien en el mundillo. Y al tiempo intentas descubrir el paradero de tus familiares, desaparecidos hace muchos años por las malas artes de un maquiavélico noble.

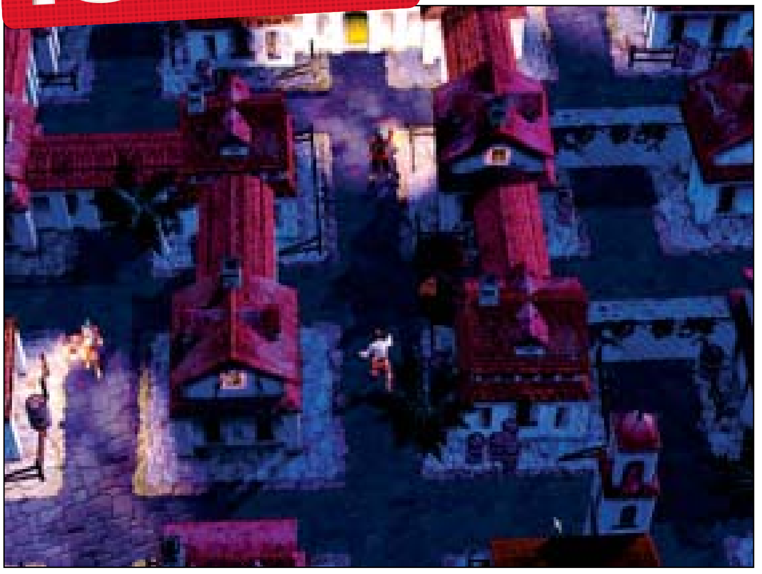
Pero para llegar arriba has de empezar desde lo más bajo. Te enrolas en una tripulación como marinero, en una de las cuatro facciones disponibles –españoles, holandeses, ingleses y franceses– y te haces a la mar. Un motín a bordo te coloca como nuevo capitán del barco en el que zarpas y...

«Pirates!» es algo genial e inclasificable: combina aventura, rol, estrategia y acción

UN PIRATA CON CLASE



SER PIRATA NO ES SENCILLO. Pero la vida en el mar te será un poco más fácil si, a base de cumplir misiones para las distintas facciones que aparecen en el juego o de asaltar a sus enemigos –fíjate bien en quién está en guerra contra quién–, consigues satisfacer las expectativas que se tienen puestas en ti. Así puedes ascender de rango y conseguir mercancías más baratas, reparaciones más asequibles o enamorar a las más hermosas hijas de los gobernadores...



▲ La noche cae sobre la ciudad y la guardia vigila sus calles. Tanto si es para infiltrarte en territorio enemigo como para escapar de sus calabozos, utiliza toda tu astucia y sigilo.



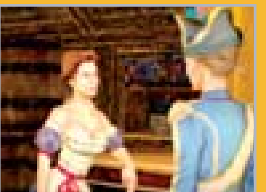
▲ Un barco es un amigo para el buen pirata. Y como tal debes tratarlo. No dudes en mejorarlo a fondo en los puertos o en cambiarlo por uno mejor en cuanto tengas ocasión... y doblones.



▲ El corazón de las hijas de los gobernadores puede ser tuyo con un poco de encanto, arrojo, osadía y... ¡unos pasos de baile! No dudes en intentar conquistarlas porque muchas veces te ofrecerán ayuda e información muy valiosa.

LA INFORMACIÓN ES PODER





UNA MUJER ENAMORADA ES TU LLAVE PARA EL ÉXITO. Y si esa mujer es la hija del gobernador de la ciudad, mejor. Cuando la(s) conquistes, te dará jugosa información sobre malhechores buscados por la justicia, datos sobre tu familia perdida, tesoros ocultos... y también te regalará valiosos objetos que, de otro modo, te costarían un ojo de la cara.

BUSCA INFORMACIÓN EN TABERNAS Y POBLADOS. También puedes conseguir información, de esa que vale su peso en doblones, gracias a las camareras, taberneros, clientes, indios, misioneros... A veces tendrás que batirte en duelos con indeseables para conseguirla pero, ya sabes, un pirata no le tiene miedo a nada y todo merece la pena por un buen botín.

«Pirates!» destaca tanto por su gran ambientación como por su pasmosa sencillez de diseño y su jugabilidad

DE GRUMETE A CAPITÁN

En «Pirates!» tus objetivos son múltiples y los consigues como mejor te parezca. Vamos que la libertad de juego es absoluta. Total. Sin límites... ¿lo pillas?

Puedes comerciar, hacer amigos, enemigos, abordar barcos, asaltar ciudades, enamorar doncellas, bailar con ellas, capturar malhechores, rescatar tesoros, matar piratas rivales, solventar motines, apropiarte de barcos enemigos, venderlos... Todo lo que te imagines, vamos.

Los controles de «Pirates!» son lo más sencillo que puedas imaginar. El teclado numérico y a piratear se ha dicho. ¿Y esto tan simple es tan divertido? Más que eso. Es glorioso. Y a pesar de que «Pirates!» no sea un juego para todo el mundo –que no lo es– si te gusta te va a enganchar de lo lindo. Palabra.

Vale, es un juego tan repetitivo como quieras considerarlo, pero como constantemente tienes pequeñas recompensas –un estilo muy Blizzard– se te pasan las horas que es un gusto mientras juegas. «Pirates!» te está pidiendo que lo abordes. ¿Se puede saber a qué esperas? ■ F.D.L.

Alternativas

• Patrician III
Aunque la época y la ambientación son similares, está mucho más orientado a la estrategia.
▶ Más inf. MM 107 ▶ Nota: 90

• Piratas del Caribe
Un intento por aportar realismo a un estilo de juego muy similar. Es bueno, pero más complejo.
▶ Más inf. MM 103 ▶ Nota: 75

Nuestra Opinión

¡ABÓRDALO Y CONSIGUE EL TESORO! *Quince años después la misma idea siga siendo genial. Si conocías el original, no te lo puedes perder. Y si no, tampoco. Ser pirata no es para todo el mundo, pero es divertido a más no poder.*



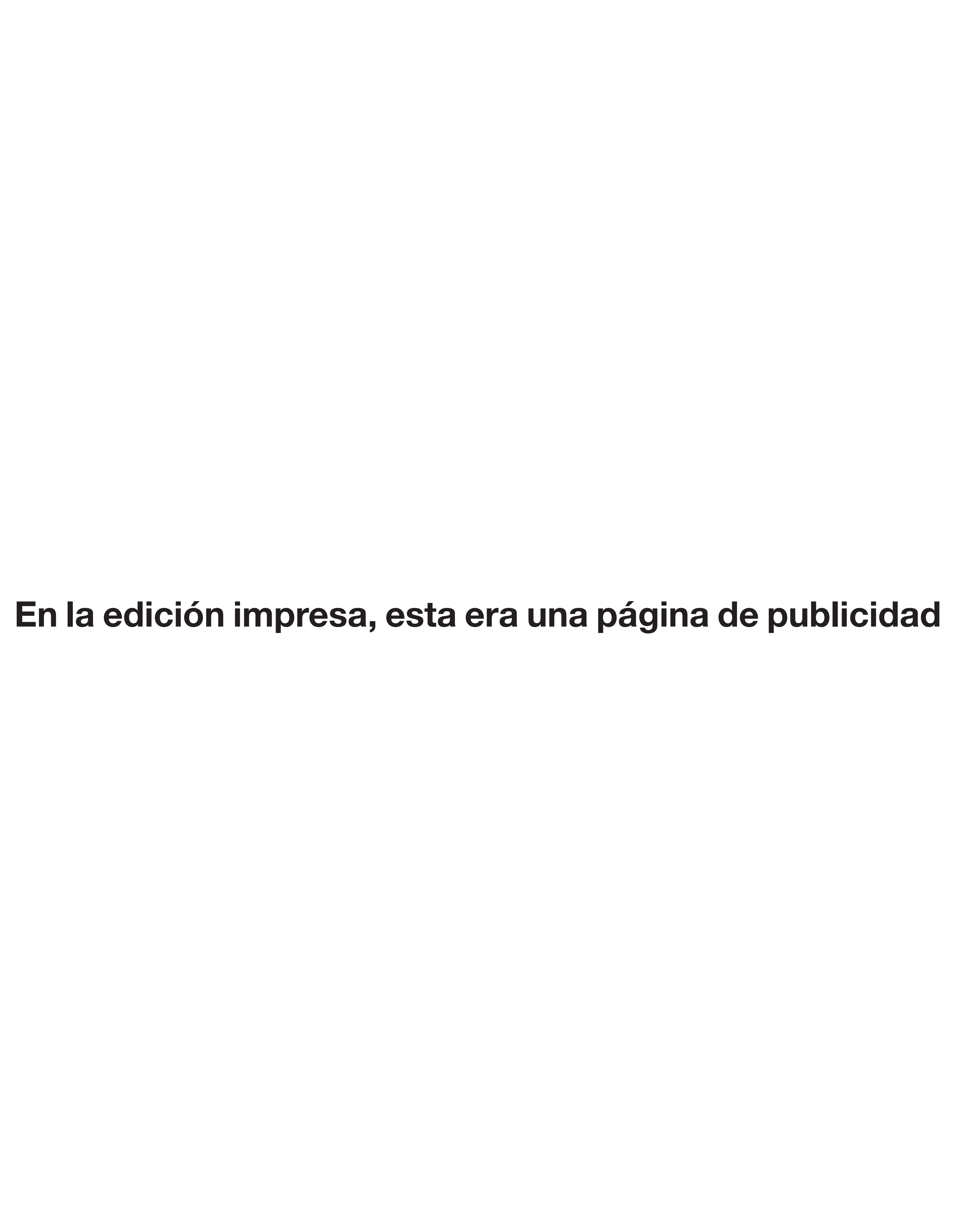
LO QUE NOS GUSTA
- Es sencillo, divertido y engancha.
- Los bailes. Conquistar a las damas se convierte en todo un arte.
- Los duelos a espada y los abordajes. ¡Serás el terror de los mares!

LO QUE NO NOS GUSTA
- Hombre, no deja de ser el mismo juego de hace años, pero más bonito.
- Por momentos se hace repetitivo.

MODO INDIVIDUAL

▶ **SER PIRATA ES... DIFERENTE.** *No hay nada que se le parezca y es el típico juego que amas u odias... Pero engancha de un modo que no imaginas.*




En la edición impresa, esta era una página de publicidad



El mejor estratega
Alejandro Magno

Si no eres un as en historia tal vez no conozcas más Alejandro que el Sanz, ni más Macedonia que la de frutas, pero tranquilo, porque dentro de poco vas a tener Alejandro Magno hasta en la sopa. De entrada aquí tienes el juego.

La verdad es que así da gusto: aún no ha llegado la película al cine y ya tenemos juego en nuestros PCs. «Alejandro Magno» es un título de estrategia que combina un planteamiento clásico con una estupenda ambientación y una gran variedad de contenidos.

«Alejandro» es un juego de estrategia "clásico" en su sentido más amplio. Su sistema de juego, para empezar, contempla todos los elementos habituales en el género: recolección de recursos, construcción de edificios, investigación en tecnologías, producción de unidades... El imprescindible elemento original lo pone en este caso el altísimo número de unidades que llegamos a manejar, con ejércitos de muchos miles soldados.

ESTRATEGIA A LO GRANDE

Además, el juego ofrece una especie de sistema de evolución en el tiempo, mediante el cual cuanto más poderosa sea la unidad a producir o la mejora tecnológica a desarrollar, más recursos cuesta. Así que para avanzar no sólo tenemos que mejorar nuestro ejército sino también nuestra base de producción. Esto se consigue poniendo a trabajar a cada

La referencia

Rome Total War

- **Ambos juegos nos ponen al mando de ejércitos multitudinarios,** pero «Rome» es mucho más emocionante y detallado.
- **La ambientación de ambos juegos se centra** en periodos históricos muy cercanos.
- **Los gráficos 3D de la rerefencia** son mucho más realistas que los de «Alejandro» que, la verdad, son demasiado diminutos.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** GSC Gameworld/Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,95
- **Web:** *codegame.info/ubisoft/alejandro* Con información sobre el juego, imágenes y poco más.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Campañas:** 4
- **Unidades simultáneas:** Hasta 64.000
- **Bandos:** 4 (Alejandro, Persas, Indios y Egipcios)
- **Editor:** No
- **Multijugador:** Sí
- **Conexión:** Internet o red local.

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon X800 Pro 128 MB
- **Conexión:** ADSL

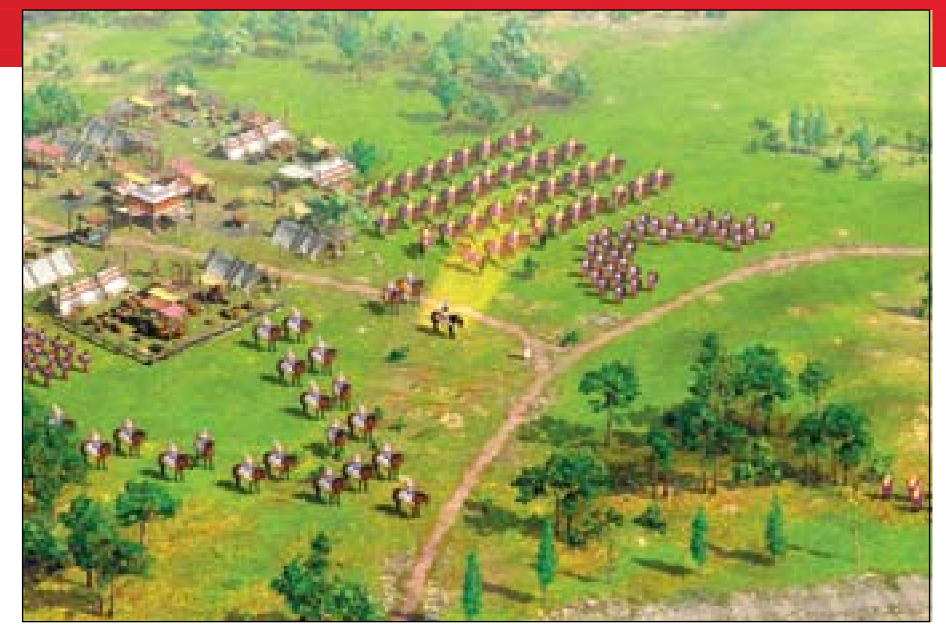
LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1,5 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

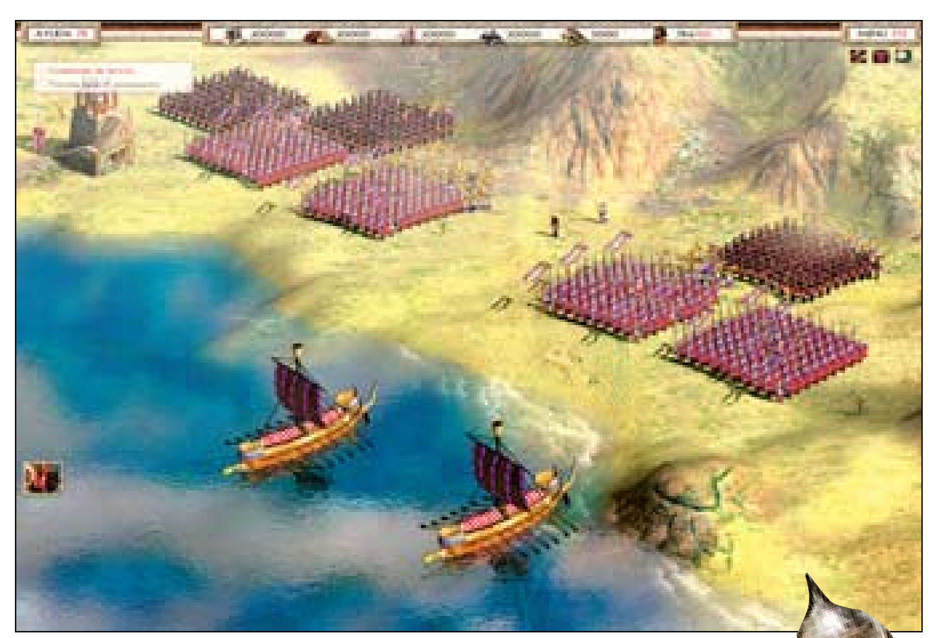
MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL

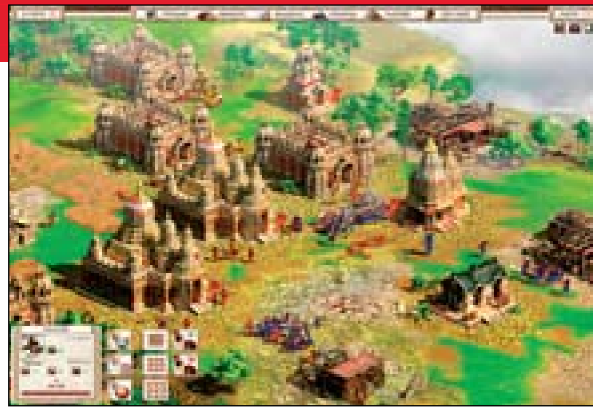




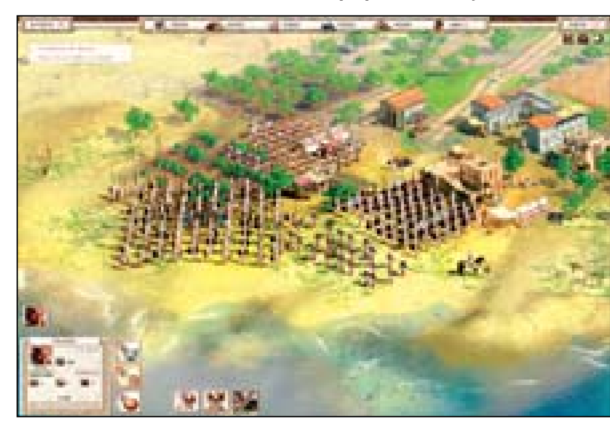
▲ Ponte el papel del mayor estratega de todos los tiempos, Alejandro Magno y dirige sus ejércitos hasta conquistar todo el mundo conocido. ¿Serás capaz de repetir sus legendarias victorias?



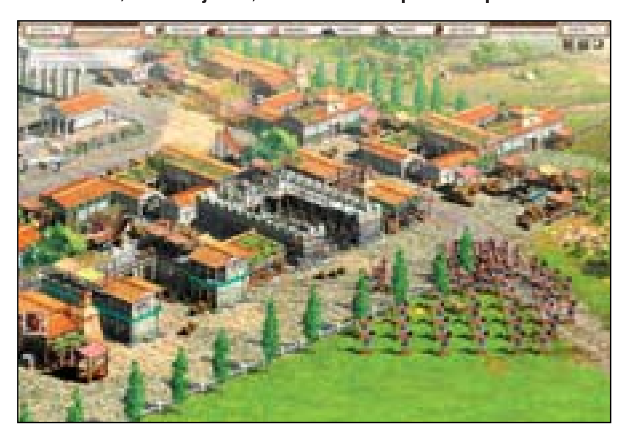
▲ Tendrás que combatir por tierra y mar, aunque la variedad de unidades navales es mucho menor que la de las terrestres.



▲ Las cuatro culturas incluidas tiene sus propios edificios y unidades.



▲ Los héroes, como Alejandro, son unidades con poderes especiales.



▲ El juego alterna las batallas multitudinarias en campo abierto con las escaramuzas en las calles de pueblos y ciudades.

vez más y más obreros, pero, sobre todo, invirtiendo en tecnología y en mejorar los centros de producción.

La combinación de estos dos aspectos da lugar, a un juego complejo en el que la gestión tiene bastante peso y que, conviene avisarlo, puede resultar bastante "espeso" para los que no sean aficionados al género.

Por fortuna, el juego pone a nuestra disposición una herramienta para controlar en parte esta complejidad: la posibilidad de crear formaciones de unidades, de manera que cuando llegamos a un determinado número de unidades podemos agruparlas en un mismo batallón que pasa a ser controlado como una sola unidad

UN BUEN SURTIDO

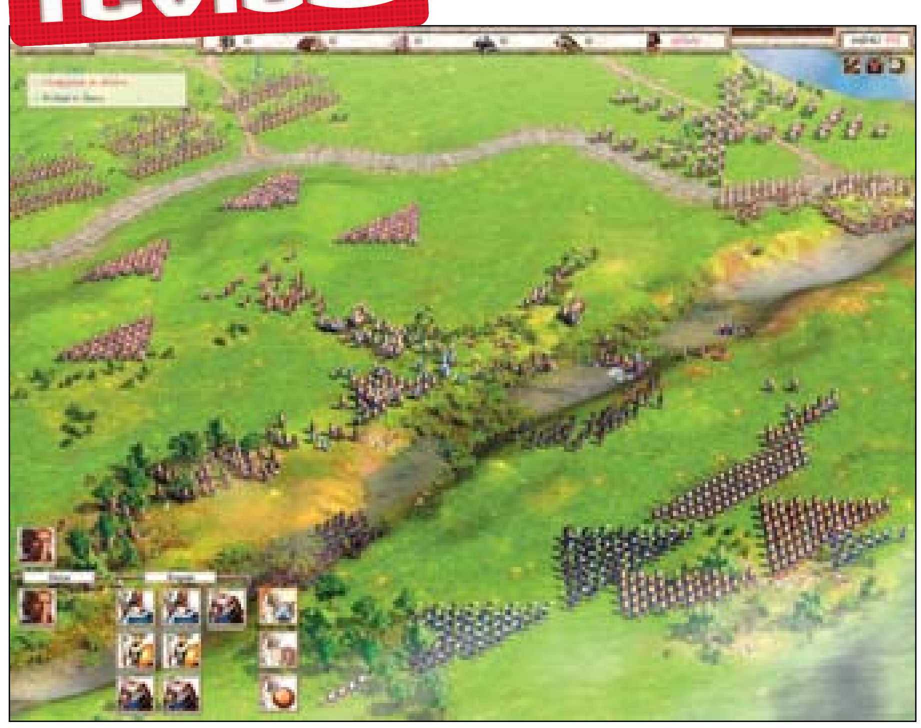
Uno de los aspectos más destacados de «Alejandro» es, sin duda, la abundancia y variedad de contenidos que ofrece. Así, el juego incluye una completa campaña individual, con 15 misiones, ▶▶

Vive en primera persona las batallas más famosas de uno de los grandes estrategas de todos los tiempos

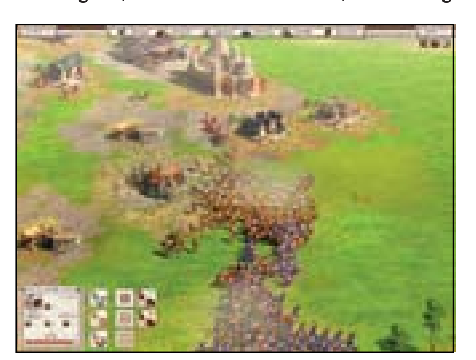
ANTES QUE EN EL CINE



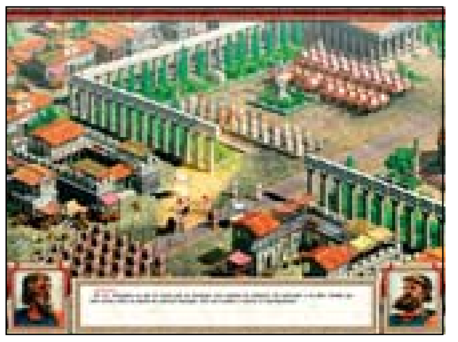
DE PRIMERA MANO. «Alejandro Magno» está basado en la película del mismo título, y su campaña principal reproduce los hechos que se desarrollan en ésta. A medida que se suceden las misiones asistimos a montones de diálogos realizados con el propio motor del juego e, incluso, a una generosa cantidad de secuencias de vídeo extraídas directamente de la película. Lo gracioso del caso es que los que se compren el juego nada más salir, podrán disfrutar de ellas antes de su propio estreno en los cines a principios de enero.



▲ En una misma partida podemos llegar a encontrarnos con nada menos que 64.000 unidades en un mismo mapa. Sobrecogedor, ¿verdad? Afortunadamente, con la vista general podremos controlarlas de un sólo vistazo.



▲ Cuando se encuentran muchas unidades en el mismo lugar resulta un poco complicado seguir la acción.

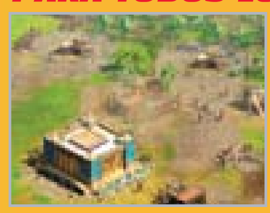


▲ La campaña principal incluye abundantes diálogos y secuencias de vídeo, todas ellas en perfecto castellano.



▲ Gracias al sistema de formaciones podemos asignar órdenes a grandes grupos de soldados como si fueran una sola unidad.

PARA TODOS LOS GUSTOS





GESTION VS TÁCTICA. Un aspecto muy interesante del juego es que mientras los escenarios y las partidas de escaramuza nos ofrecen una experiencia de juego completa, las partidas de la campaña se centran principalmente en el control de las unidades y ponen a nuestro alcance grandes ejércitos.

VARIEDAD DE OPCIONES. Esta doble oferta hace que el juego resulte realmente variado y que se adapte mejor a los diferentes tipos de aficionados a los juegos de estrategia, tanto los que prefieren la gestión de recursos y el desarrollo de grandes bases, como aquellos que se lo pasan a lo grande con la parte táctica de la estrategia.

El juego cuenta con la licencia oficial de la película y eso se nota sobre todo en su excelente ambientación

▶▶ que reproduce las andanzas de Alejandro Magno, tal y como la podemos ver en la película. Una vez completada ésta, además, podemos acceder a otras tres campañas, de unas seis misiones cada una, en las que tomamos el lugar de los persas, los indios o los egipcios y luchamos contra el propio Alejandro. Se incluyen también escenarios individuales así como un completo modo de escaramuzas, con parámetros configurables, que puede ser también jugado en modo multijugador.

UN DESAFÍO DE ALTURA

A la hora de jugar «Alejandro Magno» combina escenarios y unidades 3D con una cámara prácticamente inmóvil que sólo podemos acercar o alejar ligeramente. Existe además, eso sí, la opción de pasar a una vista muy alejada, también fija, que cubre grandes extensiones de terreno. El sistema, es cierto, no es demasiado espectacular, pero a su favor tiene que resulta bastante práctico en un juego en el que controlamos ejércitos de centenares y centenares de unidades.

Otro punto flojo en el juego se encuentran sobre todo en lo referente al sistema de selección de unidades y a su comportamiento, que no son todo lo fluidos que debieran. Además, el juego carece de una opción para regular la velocidad y como no se pueden asignar órdenes mientras el juego está en pausa, la cosa puede volverse en ocasiones demasiado compleja, pues es necesario controlar en tiempo real una cantidad enorme de focos de acción.

Si quieres saber qué siente un estratega de verdad no deberías dejar de echarle un vistazo y si eres de los que no les asusta un buen desafío, aquí encontrarás uno a la altura del mismísimo Alejandro. ■J.P.V.

Alternativas

• La Batalla por la Tierra Media
Otro juegazo de estrategia ambientado en una película.
▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 95

• Ground Control 2
Si buscas una aproximación diferente a la táctica, mucho más táctica, no te defraudará.
▶ Más inf. MM 114 ▶ Nota: 96

Nuestra Opinión

ESTRATEGIA PARA INICIADOS. *Las legiones de Alejandro están bajo tu control, para que conquistes todo el mundo conocido. La tarea no será sencilla, ojo, pero si te gusta la estrategia con mucha gestión no te lo debes perder.*



GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Campañas, escenarios, multijugador... Hay diversión asegurada para rato.
- Controlar a miles de unidades es complicado, pero merece la pena.
- Hay vídeos con escenas de la película.

LO QUE NO NOS GUSTA
- El acabado gráfico del juego es práctico pero, la verdad, poco espectacular.
- El sistema de juego está algo anticuado.

MODO INDIVIDUAL
▶ *¿QUIÉN DA MÁS? Su relación contenido/precio es soberbia y tiene una estupenda ambientación. La pena es que no resulta demasiado original.*



MODO MULTIJUGADOR
▶ *CON PULSO FIRME. Si las partidas individuales son frenéticas, en el multijugador el enorme número de unidades implicadas puede ser de un infarto.*





En propia meta
PC Fútbol 2005

Por fin, tu primer día como entrenador y del Barça nada menos. Pero seguro que no esperabas encontrarte en el vestuario con que Etoo se había vuelto blanco... No, no del Real Madrid, blanco de piel... ¿Sorprendido? Pues sólo es el principio...

La referencia

Total Club Manager 2005

- **El sistema de juego de los dos es similar,** pero «TCM 2005» te deja hacer muchas más cosas.
- **Ambos juegos poseen una gran base de datos,** pero la de la referencia está más actualizada.
- **El simulador 3D de «Total club Manager»** es más realista que el de «PC Futbol 2005».

Pocos proyectos despiertan, a priori, tanta expectación como la que ha acompañado el desarrollo de «PC Fútbol 2005». El juego supone el regreso, –tras cuatro largos años–, de la mítica serie "PC Fútbol", el manager futbolístico por excelencia en nuestro país. Además, Gaelco, la compañía encargada de la "resurrección", se comprometió desde el principio a crear un producto nuevo que, partiendo de cero, conservara el espíritu de la serie al mismo tiempo que la actualizaba a las nuevas tendencias del género.

Desgraciadamente, algo ha salido mal y «PC Fútbol 2005» no está a la altura de lo esperado. Por un lado, el juego está incompleto y por otro el título que ha llegado a las tiendas tiene muchos fallos y parece a todas luces un lanzamiento precipitado. Veamos en detalle de qué hablamos.

PLANTEAMIENTO CORRECTO

En la teoría el planteamiento de «PC Fútbol 2005» es idéntico al de cualquier otro mánager. Tu misión es ponerte al mando de un equipo de fútbol y llevarlo a lo más alto encargándote tanto de los aspectos deportivos –en-

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3

- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Gaelco
- **Distribuidor:** Planeta DeAgostini **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,95
- **Web:** www.pcfutbol2005.com Casi imprescindible, pues en ella se cuelgan todos los parches.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Países incluidos:** 17
- **Jugadores disp.:** Más de 48.000
- **Parámetros jugadores:** Más de 40
- **Comentaristas:** No
- **Editor:** Sí (jugadores y equipos).
- **Multijugador:** Sí (2 jugadores)
- **Modos:** Partido Amistoso
- **Conexión:** Red local e Internet

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon X800 Pro
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 180 MB
- **Espacio en disco:** 1,2 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** ADSL





▲ Puedes controlar todos los detalles del funcionamiento de tu equipo de fútbol, aunque para ello tengas que sobreponerte a un interfaz plagado de problemas: alineaciones incorrectas, menús que no funcionan...



▲ Mediante el sistema LIMA podemos dar órdenes a los jugadores en el partido, como si fuéramos un entrenador real gritando en la banda, aunque no siempre nos hacen caso.



▲ En el área el comportamiento de los jugadores se vuelve caótico.



▲ El sistema de entrenamientos es detallado pero se maneja fatal.



▲ Aunque no alcanza la calidad gráfica de otros títulos del género, el simulador de «PC Fútbol 2005» ofrece un atractivo acabado.

trenamientos, alineaciones o tácticas–, como de los económicos, controlando fichajes, derechos publicitarios o la mejora del estadio. Durante los partidos tú no controlas a los jugadores, pero puedes dirigir sus acciones desde la banda, como un entrenador real, mediante el innovador sistema LiMa (Live Manager) que nos permite dar órdenes y modificar sobre la marcha la táctica de nuestro equipo.

El problema surge cuando este planteamiento se lleva a la práctica, porque «PC Fútbol 2005» está plagado de fallos. La lista de problemas que arrastra el juego es muy larga y afectan a casi todos sus apartados, desde el interfaz a la base de datos, pasando por el propio motor del juego o la inteligencia artificial.

Así, aparecen alineaciones incorrectas en todas las divisiones, llegando incluso a inventarse equipos y plantillas en 2ª y 3ª división, hay muchos problemas para realizar una alineación estable, los calendarios se repiten de un año a otro, una y otra vez, los sistemas de competición son erróneos y el sistema de fichajes es muy ▶▶

Para llevar a tu equipo a lo más alto debes enfrentarte a los rivales pero también a los problemas del juego

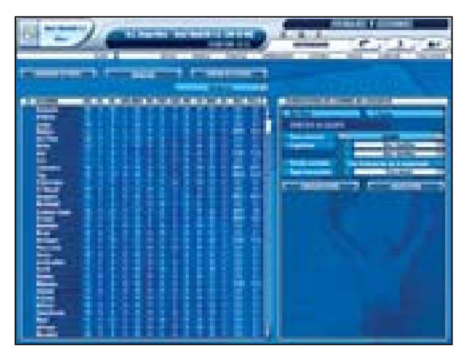
UN PARCHE ES UN PARCHE



REPARAR LO IRREPARABLE. A los pocos días de ponerse el juego a la venta apareció un parche con el objetivo de solucionar algunos de los problemas más evidentes (como que Etoo tuviera la piel blanca, por ejemplo) y desde entonces la sucesión de parches ha sido continua. Pese a todo, hasta el momento los problemas solucionados son los más superficiales y, la verdad, dada la profundidad de los conflictos del juego parece muy poco probable que llegue a aparecer un parche que los arregle todos. Tiempo al tiempo.



▲ Además de la extensa colección de tácticas incluidas en el juego podemos crear fácilmente nuestros propios sistemas. El problema es que luego muchas veces los jugadores hacen lo que quieren durante los partidos.



▲ El sistema de fichajes carece de opciones tan elementales como una búsqueda por equipos.

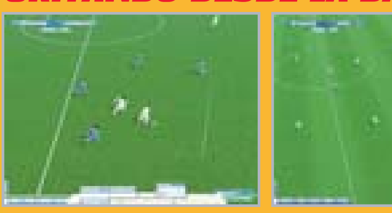


▲ Los problemas de la base de datos afectan también a los equipos extranjeros.



▲ El simulador 3D incluido en el juego nos permite visualizar los partidos desde diferentes cámaras y perspectivas.

GRITANDO DESDE LA BANDA



VER PERO NO JUGAR. Al visionar los partidos no podemos controlar a los jugadores, pero, a cambio, tenemos la opción de dirigirlos desde la banda mediante el sistema LiMa. Este sistema nos permite dar órdenes tanto al equipo completo, como a una parte de él o incluso a jugadores individuales.

PARA QUEDARSE AFÓNICO. El caso es que aunque en ocasiones nuestras órdenes se trasladan rápidamente al césped y podemos ver como aumenta la presión o se comienza a jugar al contraataque, por ejemplo, en otras, ya podemos "desgañitarnos" que nuestros jugadores no parecen hacernos ningún caso. Como la vida misma, vamos...

> *La lista de errores en las bases de datos es enorme: plantillas erróneas, equipos ficticios, calendarios repetidos...*

▶▶ pobre, sin apenas opciones. Igualmente, las estadísticas de los jugadores son confusas y no se corresponden con la realidad, no se puede contratar empleados y, con respecto a la simulación y el sistema LIMA, lo cierto es que nuestras órdenes rara vez tienen un efecto visible sobre los jugadores y, encima, su inteligencia artificial es pobre y es frecuente que estos hagan jugadas incomprensibles y absurdas.

QUÉ LÁSTIMA

A estos problemas hay que añadir además algunas ausencias, como por ejemplo, la de las prometidas competiciones online, que han quedado reducidas a una opción de jugar partidos individuales, la del esperado modo pro-manager, que en la última edición del juego nos permitía hacernos una carrera como entrenadores ascendiendo de equipo según nuestros éxitos como manager, o, lo que es más grave, que no se puede delegar ninguna tarea en los empleados del club, por lo que tenemos que hacernos cargo de todas las funciones deportivas y económicas.

Se han prometido parches, claro, y de hecho algunos ya están disponibles –la versión en el momento de realizar este análisis está actualizada con el tercer parche, el 1.8–, pero incluso ignorando que el usuario ha pagado por un juego original y no por uno "parcheado", el caso es que el desaguisado es tal que es difícil arreglar cualquier cosa que no sean problemas superficiales.

Y todo esto, en fin, resulta especialmente doloroso porque «PC Fútbol 2005» era uno de los juegos más esperados. Y es que por encima de todo, quizá lo más triste del caso es que se ha perdido una oportunidad única para devolver a una de las series clásicas del software español al lugar que se merecía. ■ J.P.V.

Alternativas

- **Football Manager 2005**
  Uno de los mejores y más exhaustivos manager.
  ▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 80
- **Pro Evolution Soccer 4**
  Si te cansas de tanta gestión prueba este genial simulador.
  ▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 94

Nuestra Opinión



FÚTBOL ACCIDENTADO. ***La más popular serie de managers futbolísticos vuelve por fin a nuestros PCs, pero ni toda la nostalgia del mundo sirve para camuflar sus numerosos problemas. No es lo que esperábamos.***

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- El juego aporta buenas ideas a la serie, como la introducción del ingenioso sistema LIMA.

LO QUE NO NOS GUSTA
- El juego está plagado de todo tipo de bugs, parece una beta sin finalizar.
- El sonido es casi inexistente. Ni comentarios de los partidos, ni efectos,...
- El modo multijugador es muy limitado.

MODO INDIVIDUAL

▶ ***MUY LIMITADO.*** *Tiene problemas en el interfaz, en las bases de datos, en la inteligencia artificial... Es inferior al último juego de la serie «PC Fútbol».*



MODO MULTIJUGADOR



▶ ***¿ESO ES TODO?*** *El prometido modo de competición online ha quedado reducido a poder jugar un partido amistoso con otro jugador.*





¡Acción de miedo!

Battle out of Hell

Expansión para Painkiller

Que sí. Que te gustó «Painkiller»... A nosotros también, para qué negarlo. Y esta expansión te da justo lo que querías: más y, por momentos, mejor. Pues, chico, está claro, ¿no?

Cuando te encuentras con que un juego tan bueno como ha sido «Painkiller» tiene una expansión, no puedes por menos que sonreír de oreja a oreja y frotarte las manos. ¡Bien!, más acción, más monstruos, más armas y más de todo. Y, efectivamente, eso es lo que hay. Más. Tan sencillo como era el original es «Battle out of Hell». O sea, dispara, corre, avanza y disfruta de los detalles técnicos y de la fabulosa imaginación de los creadores del juego.

People Can Fly vuelve a encargarse de dar forma a las pesadillas de acción infernal más surrealistas que puedas imaginar. Y lo han hecho pero que muy bien.

MÁS, AUNQUE JUSTITO

Lo que de bueno tiene «Battle out of Hell» va desde sus diez nuevos niveles o la inclusión del editor para crear tus mapas, MODs o misiones, hasta el fascinante diseño de algunos de los nuevos escenarios –el del orfanato, por ejemplo, es espeluznante... y eso que es ¡el primero!–. Pero los "pros" se compensan con algunos "contras".

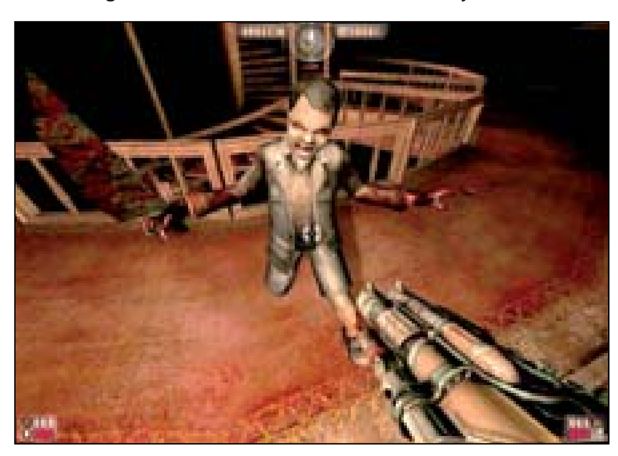
Echamos de menos más novedades en las armas –sólo dos nuevas–, que los nuevos modos multijugador son más que conocidos y que a pesar del genial diseño de la mitad de esos diez niveles –más oscuros, angustiosos y terroríficos– los otros cinco no son tan brutales. ¿Es esto malo? Ni por asomo. El conjunto es excelente, divertido y engancha. Pero somos muy puntillosos, qué le vamos a hacer, y queríamos más. Aunque sigue siendo de lo más recomendable. ■F.D.L.



▲ Acción, terror, adrenalina... La fórmula de «Painkiller» sigue siendo apasionante pero... ¿payasos asesinos? ¡Esto sí que es para alucinar!



▲ En los diez niveles de «Battle out of Hell» te vas a encontrar de todo. Y tanto enemigos como escenarios son realmente buenos... y terroríficos.



▲ «Battle out of Hell» resulta aún más inquietante y aterrador que el original. Incluso en los primeros niveles la angustia que sientes es total.



La referencia



Painkiller

- **Aunque ambos mantienen el mismo estilo de acción** «Battle out of Hell» es más oscuro e inquietante en la mayoría de niveles.
- **En el apartado técnico** la expansión mejora pequeños detalles que aportan más vistosidad a la acción, en su conjunto.
- **La inclusión del editor** es un gran atractivo para la expansión.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

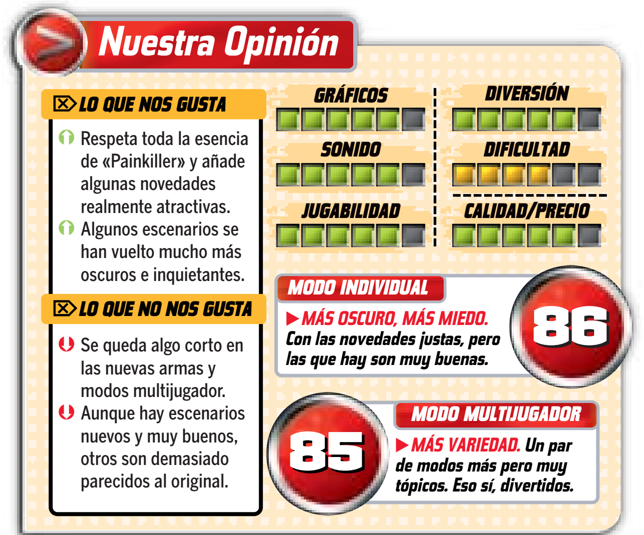
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** People Can Fly/Dreamcatcher
- **Distribuidor:** Virgin Play **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,95
- **Web:** www.painkillergame.com

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Número de niveles:** 10
- **Cartas nuevas del tarot:** 10
- **Nuevas armas:** 2
- **Modo multijugador:** Sí
- **Nuevos modos multijugador:** 2
- **Editor de mapas:** Sí

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1,5 GHz
- **RAM:** 384 MB
- **Espacio en disco:** 2,6 GB (incluyendo «Painkiller»)
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** Módem 56 kbps



Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- Respeta toda la esencia de «Painkiller» y añade algunas novedades realmente atractivas.
- Algunos escenarios se han vuelto mucho más oscuros e inquietantes.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Se queda algo corto en las nuevas armas y modos multijugador.
- Aunque hay escenarios nuevos y muy buenos, otros son demasiado parecidos al original.

GRÁFICOS · SONIDO · JUGABILIDAD · DIVERSIÓN · DIFICULTAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL 86

MÁS OSCURO, MÁS MIEDO. *Con las novedades justas, pero las que hay son muy buenas.*

MODO MULTIJUGADOR 85

MÁS VARIEDAD. *Un par de modos más pero muy tópicos. Eso sí, divertidos.*

"Pa habernos matao"
FlatOut

La referencia

NFS Underground 2

- **Los dos juegos** ponen la diversión y la jugabilidad por delante del realismo en la conducción.
- **En los dos se trata de mejorar** tu coche con nuevas piezas, pero la referencia tiene muchísimas más opciones de mejora y tuning que «Flatout».
- **Los saltos, los choques** o las deformaciones son mucho más realistas en «Flatout».

Ya he salido volando tres veces por el parabrisas. Llevo los cristales rotos, me falta una puerta, el capó ha salido despedido y el motor está en llamas... ¡y sólo he dado una vuelta al circuito! ¿Cómo se lo explico yo ahora a mi padre?

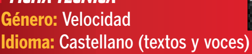
En medio de la oferta actual de juegos de velocidad, «FlatOut» destaca como una novedad original y refrescante, no tanto por su espectacular apartado gráfico o por su genial simulación física, sino por su desenfadada aproximación a las carreras de coches, repletas de choques y explosiones y, sobre todo muy, muy divertidas.

PISA A FONDO

«Flatout» nos mete de lleno en unas carreras desenfrenadas en las que sólo importa llegar el primero a la meta y, si para ello, hemos de chocar, volcar o destrozar todo lo que encontremos en nuestro camino, pues así sea.

Podemos competir en circuitos en obras, a través de pueblos, de bosques o de circuitos nevados, pero siempre se trata de recorridos sinuosos llenos de baches y curvas cerradas y que, además, están plagados de todo tipo de objetos, desde bidones o neumáticos hasta excavadoras o pilas de troncos, así que los choques son, sencillamente, inevitables. Contamos con un depósito de nitro que se va rellenando con cada choque y que podemos usar para ganar aceleración extra cuando nos haga falta.

INFOMANÍA



FICHA TÉCNICA
- **Género:** Velocidad
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Bugbear/Empire
- **Distribuidor:** Virgin Play **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 39,95
- **Web:** *www.flatoutgame.com* com Completa con abundantes contenidos e información en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Campeonatos:** 3
- **Circuitos:** 45
- **Ambientaciones:** 5 (Obras, Nieve, Urbano, Bosque y Asfalto)
- **Coches diferentes:** 16
- **Minijuegos:** 12
- **Multijugador:** Sí (2 a 8 jugad.)
- **Conexión:** Red local

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon X800 Pro

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 1,5 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Disco duro:** 1,1 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Disco duro:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB





▲ Participa en las carreras más intensas que hemos visto en mucho tiempo y no dejes un coche intacto. Todo vale para alzarse con la victoria... ¡por algo esto es sólo un juego!



▲ Si corres mucho más te vale usar un buen casco. Al menor golpe, izas!, saldrás despedido.



▲ A medida que ganemos campeonatos podremos usar el dinero de los premios en mejorar el coche.



▲ Cada ambientación nos obliga a conducir de una forma diferente. Sobre asfalto no es demasiado difícil, pero sobre tierra... prepárate a volar.



▲ El efecto de los choques es espectacular. Pintura rayada, cristales rotos, chapa deformada... ¡Menos mal que mi seguro es a todo riesgo!

Pisa a fondo, no te detengas ante nadie y cruza el primero la meta. ¿Sencillo? no, pero sí muy divertido

Pero si este sistema funciona bien es gracias a su tecnología gráfica y, sobre todo, al excelente realismo de su simulación física. El estilo de conducción es decididamente arcade pero tanto los saltos como los golpes o los derrapes son tan reales como la vida misma y la deformación de los coches es espectacular.

ABRÓCHATE EL CINTURÓN

Este realismo en la simulación, además, se ha utilizado para desarrollar uno de los detalles que más va a dar que hablar de «FlatOut», y es que cuando chocamos yendo muy deprisa, el conductor sale despedido por el cristal de coche, igual que si fuera un muñeco de trapo. Tal escena, –aunque pretende ser divertida, más que otra cosa– resulta demasiado violenta para un juego de velocidad en tono de humor como es éste. De todas formas, el juego ofrece una acertada opción para desactivarla.

En cualquier caso, a partir de este sistema «FlatOut» incluye toda una serie de minijuegos que consisten en chocar con tu coche y hacer puntería con el conductor, tirando bolos, pegándolo en una diana o simplemente, lanzándolo lo más lejos o lo más alto posible.

«FlatOut» tiene también un completo modo carrera, en el que tenemos que abrirnos camino a través de 45 circuitos, ganando premios y dinero para comprar nuevos coches y mejorarlos con piezas cada vez más potentes. También contamos con los habituales modos de carrera rápida y multijugador.

«FlatOut» esconde también algunos fallos como, por ejemplo, que todos los modelos de los coches son muy parecidos gráficamente y lo mismo cabe decir de las ambientaciones de los circuitos; a la larga el juego puede resultar algo monótono. Pero se trata, en todo caso, de problemas menores que no ensombrecen un juego de carreras sobresaliente técnicamente y, sobre todo, muy divertido. Eso sí, no te olvides ni del cinturón ni del casco, los vas a necesitar. ■J.P.V.

Alternativas

• Colin McRae 2005
Probablemente la combinación más ajustada de realismo y arcade de disponible ahora mismo.
▶ Más inf. MM 118 ▶ Nota: 89

• Xpand Rally
Aquí los coches también se destrozan que da gusto, aunque es un simulador mucho más realista.
▶ Más inf. MM 107 ▶ Nota: 85

Nuestra Opinión

COCHES DE CHOQUE. *Coge tu coche y lánzate a las carreras más desenfrenadas y divertidas que hemos visto en mucho tiempo. Derrapes, nitros, choques, saltos, vuelcos... ¡Todo vale para llegar el primero!*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO



LO QUE NOS GUSTA
- El realismo físico es salvaje y por eso los vuelcos, las explosiones o los choques resultan espectaculares.
- Los minijuegos son para partirse.
- La música es muy cañera.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Puede resultar demasiado violento. La clasificación de +12 se queda corta.
- Los coches son casi iguales.

MODO INDIVIDUAL
▶ *NO TE CORTES. Técnicamente es soberbio y te puedes pasar horas viendo sólo los choques. Además la sensación de velocidad está perfectamente lograda.*



MODO MULTIJUGADOR
83
▶ *ACCIDENTE MÚLTIPLE. Las partidas con ocho jugadores son trepidantes. La pena es que no se pueda jugar más que a través de red local.*

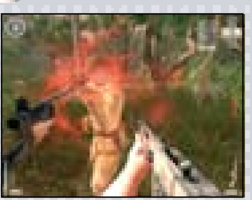
Bienvenido al infierno

Men of Valor The Vietnam War

Entre los juegos basados en la Segunda Guerra Mundial y los basados en la Guerra de Vietnam, últimamente no podemos soltar el rifle ni para ir al baño. Pero nos da igual, puede que esto sea un infierno, pero, ¡qué infierno más divertido!



La referencia



Medal of Honor Pacific Assault

- **La referencia está ambientada en la II Guerra Mundial** y «Men of Valor» en la de Vietnam.
- **«Men of Valor» es muy realista,** pero los gráficos de la referencia son todavía mejores.
- **El modo multijugador** de la referencia es mucho más atractivo pues nos ofrece más opciones y modos de juego diferentes.

Que los creadores del inolvidable «Medal of Honor: Allied Assault» hayan dado forma a un nuevo juego de acción, ésta vez ambientado en la guerra de Vietnam, es toda una garantía de calidad y adicción, y más si tenemos en cuenta que la tecnología corre a cargo del potente motor de "Unreal". Pero, ¿será suficiente para plantar cara a los reyes de la acción en primera persona?

DISEÑO CLÁSICO

«Men of Valor» te mete en la piel de Dean Shepard, un soldado novato que tiene que enfrentarse, junto a sus compañeros de escuadra, durante la guerra de Vietnam a situaciones muy peligrosas. Hay misiones de todo tipo, desde barrer una aldea de vietnamitas hasta escoltar a un grupo de periodistas por la selva. También hay escenas de pilotaje, en las que tienes que manejar una ametralladora a bordo de un helicóptero o de una lancha motora. Pero, por suerte no vas a estar solo frente al enemigo, porque en «Men of Valor» siempre estás arropado por un pequeño escuadrón de marines del que formas parte. Para cum-

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA (16+)
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Inglés (Textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** 2015/Sierra
- **Distribuidor:** Vivendi **Nº de CDs:** 4
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,95
- **Web:** ***www.menofvalorgame.com*** Un buen diseño con mucha información y contenido multimedia.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** Campaña
- **Número de misiones:** 13
- **Nº de marines:** 7, sólo uno jugable
- **Número de armas:** 15
- **Multijugador:** Sí (hasta 12 jugad.)
- **Mapas multijugador:** 16
- **Modos multijugador:** 6
- **Conexión:** Internet y red local

ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon 64 3000+, Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9600 Pro, GeForceFX 5700
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1,3 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3,7 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2,4 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3,7 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL





▲ Avanza agachado y cobíjate tras cualquier roca si no quieres que los "charlies" te sorprendan. Cualquier camino puede ser el lugar perfecto para caer en una emboscada. Así fue el infierno de Vietnam.



▲ En algunas misiones tenemos que controlar la ametralladora de un helicóptero o una lancha.



▲ El juego cuenta con muchas escenas animadas que sirven para conocer a tu grupo.



▲ Durante las misiones cuentas con el apoyo de tus compañeros. Formas parte de un equipo y todos deben cooperar para resolver cada objetivo.



▲ Casi todas las misiones tienen lugar en la selva vietnamita, aunque tampoco faltan a la cita los tenebrosos túneles o los ríos poblados de lanchas enemigas.

Prepárate para sentir la tensión de la guerra. Trampas, emboscadas y muerte te esperan en Vietnam

plir tu misión debes cooperar con ellos: detectar trampas, cubriéndoos,... Aquí no vale con ir a lo loco porque la selva está llena de peligros, las emboscadas y las trampas son el pan de cada día y la acción está pensada para que vayas con cuidado, agachado y con los sentidos al cien por cien.

Mucho cuidado, además, porque cuando llega la acción tampoco hay que desmadrarse. Más te vale buscar un buen refugio tras un árbol o una roca, porque a cuerpo descubierto no durarás ni un periquete. Si a esto le añades que no se puede guardar la partida en cualquier momento, puedes imagínate que la tensión en cada partida es de órdago.

Esta tensión, además se potencia porque, a pesar de tratarse de un juego de acción pura, en «Men of Valor» hay también un montón de escenas animadas y diálogos que sirven para potenciar la ambientación. Hay discusiones, reproches entre los compañeros, insultos, peleas y todo tipo de clichés que hemos visto en las películas de Vietnam. Vamos, que sólo te faltará la guerrera y el fusil para creer que estás en plena guerra.

¿UN FINAL FELIZ?

Desgraciadamente, esta tensión se viene un poco abajo por algunos detalles técnicos que parecen inacabados. La IA de los vietnamitas, por ejemplo, es un poco desastrosa y, o bien son capaces de liquidarte de un tiro a cien metros, o de no acertarte a dos palmos de tu cara. Además, el juego está en inglés sin posibilidad de subtítulos, por lo que es fácil perderse los diálogos. Por el contrario hay otros detalles muy buenos, como el comportamiento de nuestros soldados, o algunos efectos gráficos, como la excelente recreación de los ríos vietnamitas.

Si hacemos balance, no cabe duda de que «Men of Valor» es un gran juego, quizá no tan revolucionario como lo fue en su época «Medal of Honor», pero aun así interesante para cualquier aficionado a la acción. ■J.M.H.

Alternativas

• Half-Life 2
Si buscas la mejor acción del momento, no puedes dejar pasar esta obra maestra.
▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 98

• Battlefield Vietnam
La misma guerra, pero en este caso enfocada desde el punto de vista de la acción multijugador.
▶ Más inf. MM 110 ▶ Nota: 89





El rey de los deportes de riesgo

Tony Hawk´s Underground 2

> La referencia

Tony Hawk's Pro Skater 3

- **Ambos juegos son muy parecidos,** aunque la referencia no incluye el nuevo modo Historia.
- **El número de personajes,** escenarios y secretos de la referencia es menor que en «Underground 2».
- **Las opciones multijugador y el apartado técnico** de la referencia son buenos, pero inferiores a «Tony Hawk´s Underground 2».

Si ya estás aburrido de los deportes de siempre, ha llegado la hora de que pruebes el "skate". ¿Qué te asustan las caídas? Pero hombre, ¡si lo único que debes hacer es ajustar tus dedos al teclado y dejar que la tabla "cobre vida"!

Para los amantes del "skate" virtual supuso un auténtico fastidio que «Tony Hawk's Underground» no apareciese en PC. Afortunadamente esta segunda entrega –en realidad, sexta de la serie– sí que ha sido convertida y no sólo supera a la anterior sino que también ofrece un abanico de posibilidades impresionante.

DE LA TABLA AL TECLADO

La saga "Tony Hawk" siempre ha destacado por su espectacular desarrollo y facilidad de uso y esta nueva entrega no va a ser una excepción. Con unas pocas teclas puedes hacer todo tipo de piruetas sobre la tabla, desde las sencillas, como un simple salto o deslizarte por una barandilla durante unos cuantos segundos, hasta las más complicadas, como los giros de más de 360º en el aire, los saltos de decenas de metros, los cambios de posición de la tabla y otras muchas.

Si no has jugado con ningún "Tony Hawk" antes de ahora puede que al principio te parezca complicado, pero no lo es. Mediante simples secuencias de teclas se pueden hacer auténticas virguerías que te dan puntos de bonificación; éstos mejorarán

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+
- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Neversoft/Activision
- **Distribuidor:** Activision **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,50
- **Web:** ***www.thug2online.com*** Todo lo que necesitas saber sobre el juego en una web muy cuidada.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** Historia, Clásico y Puntuación Máxima
- **Nº de skaters:** 15 **Escenarios:** 16
- **Editor:** Sí, de escenarios, objetivos, trucos, graffitis y personajes.
- **Multijugador:** Sí (2 a 8 jugad.)
- **Modos multijugador:** 13
- **Conexión:** Internet y red local

ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon 64 3000+, Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9600 Pro, GeForceFX 5700
- **Conexión:** ADSL

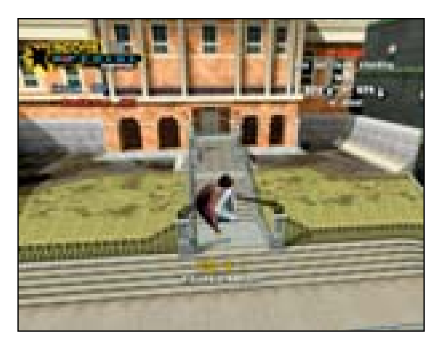
LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** 56,6 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 1,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** ADSL

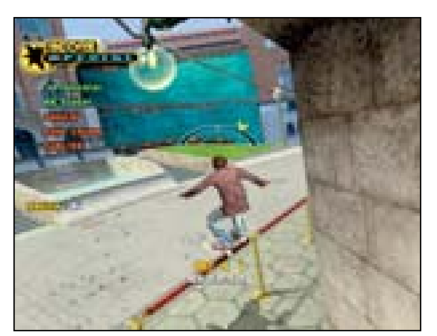




▲ La competición te llevará a los escenarios más variopintos del mundo, donde deberás cumplir los objetivos marcados por tu equipo y realizar las piruetas más espectaculares que puedas sobre la tabla.



▲ ¿Estás cansado del modo Historia? Pues échate unas partidas multijugador, son de lo más divertidas.



▲ Si quieres hacer un "lip" más te vale tener buen equilibrio. Si no, el porrazo va a ser de órdago.



▲ Los objetivos de cada nivel son muy variados y hay unos cuantos secretos por descubrir. Pero si llegas a cansarte, puedes crear tus propios escenarios y metas.



▲ ¿Tienes miedo a las alturas? Mejor que no, porque aquí los saltos de decenas de metros en arriesgadas maniobras están a la orden del día.

Demuestra tu habilidad sobre la tabla en una emocionante y larga competición a lo largo del globo

las habilidades de tu "skater", lo que a su vez te permitirá realizar nuevas acciones sobre la tabla más y más peligrosas.

¿UN MODO HISTORIA?

"¿Y dónde pongo en práctica todas estas habilidades?", te preguntarás. Pues fácil, «Tony Hawk´s Underground 2» ofrece tres modos de juego, uno de ellos, además, muy original. A los ya conocidos Modo Libre y Clásico, se les une el sorprendente Modo Historia ¿Un juego de "skate" con argumento? Sí, suena extraño, pero la verdad es que funciona bastante bien. En él se enfrentan dos equipos de "skaters", uno dirigido por el propio Tony y otro por Bam Margera, mientras viajáis por todo el globo cumpliendo objetivos y acumulando puntos hasta la victoria final.

Los escenarios son muy amplios y bien diseñados y cuentan con un montón de secretos por descubrir, por lo que pasarás un buen rato investigando incluso dentro de las casas para conseguir acceso a otros objetivos. No todos los escenarios incluidos son nuevos, aunque se han retocado lo suficiente para que supongan un nuevo desafío.

A TU MEDIDA

Pero si la variedad de escenarios te cansa –que lo dudamos–, o quieres enfrentarte a nuevos retos, ¿por qué no crearlos tú mismo? Y es que el juego incluye cuatro editores que te permiten crear escenarios, objetivos, graffitis e incluso trucos.

Tampoco se ha descuidado el multijugador, con trece modos de juego realmente vibrantes que te proporcionarán muchísimas horas de diversión.

La guinda la pone un apartado gráfico notable y, sobre todo, una banda sonora muy cañera con 50 temas de los principales grupos de rock del momento.

Si eres un fan de la saga no puedes perderte esta entrega, pero, incluso si el skate no te hace "tilín", con «Tony Hawk´s Underground 2» ya no hay excusas que valgan. Pruébalo y seguramente te sorprenderá. ■J.M.H.

Alternativas

• TopSpin
Un de los simuladores deportivos más atractivos del momento, rápido, ágil y muy jugable.
▶ Más inf. MM 118 ▶ Nota: 87

• FIFA 2005
Si prefieres un deporte más "popular", siempre puedes optar por el fútbol.
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 93

Nuestra Opinión

***DIVERSIÓN A TOPE.* Coge tu tabla y embárcate en un viaje por todo el mundo realizando las mayores locuras que puedas imaginar. Si quieres emociones fuertes aquí las tienes seguro. Muy completo y divertido.**



LO QUE NOS GUSTA
- El sistema de juego es a la vez sencillo y completo.
- El acompañamiento musical es genial.
- Con los editores puedes hacer, de verdad, lo que te de la gana.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Se controla mejor con el pad que con el teclado.
- Al principio puedes liarte un poco.

MODO INDIVIDUAL

***▶OPCIONES PARA TODOS.* El nuevo modo Historia, los editores y la gran cantidad de secretos por descubrir le convierten en el mejor del género.**



MODO MULTIJUGADOR



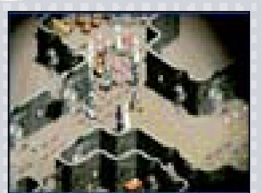
***▶CASI INMEJORABLE.* Con trece modos de juego, algunos de ellos delirantes y hasta ocho jugadores al mismo tiempo, poco más se puede pedir.**

El espectáculo está servido

Lineage II The Chaotic Chronicle

Justo cuando creíamos que ya lo habíamos visto todo, nos cruzamos con un ejército de humanos, orcos y elfas ligeritas de ropa asediando un castillo mientras un dragón sobrevuela sus cabezas. Por supuesto, nos hemos apuntado a la fiesta...

La referencia



Lineage

- **«Lineage II» añade contenidos** y variedad sobre lo que habíamos visto en el juego original.
- **En «Lineage II» se opta claramente por potenciar al máximo el sistema de combate entre jugadores** y ya no hay servidores en los que esté restringido.
- **El apartado gráfico es mucho mejor** y mucho más realista de lo que era en la referencia.

En medio del extraordinario boom que los juegos de rol online están viviendo en nuestro país, «Lineage II» destaca por ser el universo persistente con más suscriptores hasta la fecha, –gracias a su éxito en Corea–, y por tener uno de los mejores motores gráficos del momento. Además, se trata del primer juego que nos permite por fin disfrutar de verdaderos combates masivos entre jugadores. ¿Te parece suficiente como tarjeta de visita?

SOBREVIVIR EN ADEN

En «Lineage II: the Chaotic Chronicle» la acción nos traslada al mundo medieval fantástico de Aden, en el que cinco razas –Elfos, Elfos Oscuros, Enanos, Humanos y Orcos– luchan sin tregua. Para jugar tendremos que crear un personaje eligiendo una de estas cinco razas, luego decidimos si queremos pertenecer al bando de los magos o al de los guerreros y... ¡ya está! Y es que, a diferencia de otros juegos, en «Lineage II» no tenemos que distribuir puntos ni elegir entre profesiones, pues éstas opciones se presentan conforme vayamos evolucionando nuestro personaje. Esta sencillez tiene su contrapartida a la hora de elegir el aspecto físico de nuestro persona-

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- **Género:** Rol online
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Compañía:** NCSoft
- **Distribuidor:** Friendware **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 39,99
- **Web:** ***www.lineage2.com*** Muy completa y variada.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Razas:** 5, Humanos, Orcos, Elfos, Elfos Oscuros, Enanos
- **Castillos:** 6
- **Monstruos:** Más de 80 tipos diferentes
- **Player vs Player:** 100% activo
- **Tutorial:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 1,5 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** Matrox Millennium 450 DualHead
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 800MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2,2 GB
- **Tarjeta 3D:** 32MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 1.5GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2,2 GB
- **Tarjeta 3D:** 64MB
- **Conexión:** ADSL



▲ El mundo de Aden está lleno de peligros pero, con la ayuda de tus aliados podrás enfrentarte a ellos. Tu objetivo es claro: cooperar con otros clanes para asediar un castillo, pero esto sólo es posible durante 2 horas cada 15 días.



▲ Como en todo este tipo de juegos el equipo es muy importante



▲ Uno de los aspectos más destacados es su espectacular acabado gráfico.



▲ Puedes elegir tu personaje entre cinco razas y dos bandos. Con él puedes recorrer un mundo fantástico, pagando eso sí la correspondiente cuota, donde encontrar una buena dosis de acción.



▲ El sistema de juego, muy sencillo, nos deja ir desarrollando nuestro personaje sobre la marcha. Empezar a jugar resulta así muy fácil.

Toda la magia de los juegos online persistentes combinada con asaltos a castillos y batallas épicas

je, pues apenas hay opciones de configuración y eso hace que seamos casi idénticos al resto de personajes de nuestra raza.

Esta sencillez se extiende también al sistema de juego. Una vez dentro de la partida sólo tardamos unos minutos en hacernos con el interfaz, claro e intuitivo gracias a la combinación de teclas rápidas y ventanas con transparencia. Las tres cámaras disponibles nos pueden llevar un poco más tiempo, es cierto, pero en general se trata de un juego bastante accesible.

En cualquier caso, su característica más destacada es su sistema de combate entre jugadores (PvP), activo en todas partes y sin distinción de niveles, aunque donde demuestra su esplendor es en el Asedio a los Castillos.

Cada castillo es vulnerable durante 2 horas cada 15 días, tiempo que deben aprovechar los clanes de jugadores para crear alianzas y estudiar estrategias para asaltarlo. Una vez conseguido un castillo el líder del clan deberá gestionarlo hasta que se produzca un nuevo ataque.

Otro aspecto a destacar es su acabado grafico soberbio, tanto en los escenarios como en la animación de monstruos y personajes. Conviene tener presente, eso sí, que por su sistema de juego «Lienage II» no es un título para jugadores ocasionales, pero si tienes tiempo y buscas una buena dosis de acción, te costará salir de Aden. ■D.R.L.

Alternativas

• Star Wars: Galaxies
Una alternativa a la fantasía épica medieval basada en el universo de Star Wars.
▶ Más inf. MM 108 ▶ Nota: 80

• Final Fantasy XI
Otro juego de rol online que basa parte de su atractivo en el universo de «Final Fantasy».
▶ Más inf. MM 118▶ Nota: 80

Nuestra Opinión

ROL ONLINE A ESCALA ÉPICA. *Recorre el mundo de Aden y participa en las bátallas más espectaculares. Si buscas un juego de rol online en el que por fin puedas combatir con otros jugadores como Dios manda, no deberías perdértelo.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO



LO QUE NOS GUSTA
- Los combates entre jugadores y todo el sistema de asedio a los castillos.
- El entorno hace que entres en el juego.
- Consigue que la pertenencia a un clan tenga un sentido claro.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Es necesario invertir demasiado tiempo para evolucionar un personaje.
- Hay pocas opciones de configuración.

MODO MULTIJUGADOR

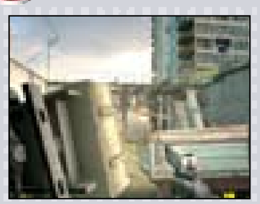
▶A LA BATALLA. *Compensa sus carencias en el sistema de comercio o de quests con el combate. Eso sí, no juegues si no dispones de mucho, mucho tiempo libre.*



Acción sin concesiones

Shadow Ops Red Mercury





Half-Life 2

- **Ambos apuestan por la acción directa,** pero el diseño de «Half-Life 2» es mucho más atractivo y lleno de opciones.
- **Gráficamente no se pueden comparar:** la referencia es lo mejor jamás visto en un PC.
- **«Shadow Ops» incluye modos de juego** multijugador de serie, mientras que en la referencia tienes que descargártelos de Internet.

Ya está bien de tanto marciano y tanto muerto viviente. A mí lo que me gustan son las pelis de acción clásicas, donde hay tiros por todas partes y el bueno es un tipo duro de verdad. Vamos..., como tú y como yo, sin ir más lejos.

La acción en primera persona vive uno de sus mejores momentos. Títulos como «Far Cry», «Doom 3» o «Half-Life 2» demuestran que el género goza de una vitalidad como nunca antes había tenido. Pero entre tanto título de renombre también hay hueco para producciones con menos "glamour", como este «Shadow Ops», que puede que no vaya a revolucionar el género, pero que sí que resulta un juego la mar de divertido.

EL MUNDO EN PELIGRO

«Shadow Ops» te mete en la piel de Frank Hayden, un agente de las Fuerzas Especiales que se ve envuelto de una misión de máximo riesgo: recuperar de manos del villano de turno el Mercurio Rojo, una peligrosísima arma nuclear de devastadora potencia que podría aniquilar a millones de inocentes ciudadanos. La búsqueda te llevará a luchar en todo tipo de entornos y situaciones, desde las densas junglas del Congo, hasta las desiertas calles de Siria, pasando por unas instalaciones secretas en Chechenia o incluso por el metro de París. Además, en cada uno de estos niveles se combi-

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Zombi Studios/Atari
- **Distribuidor:** Atari **Nº de CDs:** 5
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 39,95
- **Web:** ***www.atari.com/shadowops/*** En castellano de diseño muy trabajado y con contenidos típicos.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** Campaña
- **Número de niveles:** 25
- **Nº de ambientes:** 5 (Siria, París, Kazajstán, Chechenia y el Congo)
- **Multijugador:** Sí (Hasta 32 jugad.)
- **Mapas multijugador:** 14
- **Modos multijugador:** 4
- **Conexión:** Internet y red local.

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon 64 3000+ Pentium 4 2.6 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9600 Pro GeForceFX 5700
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** 56,6 kbps

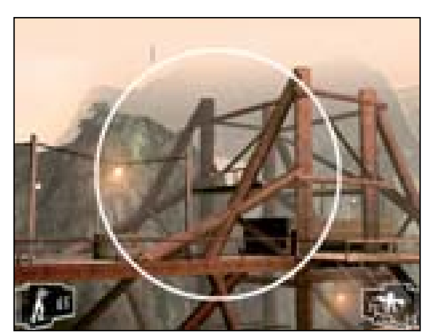
MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 1,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** ADSL

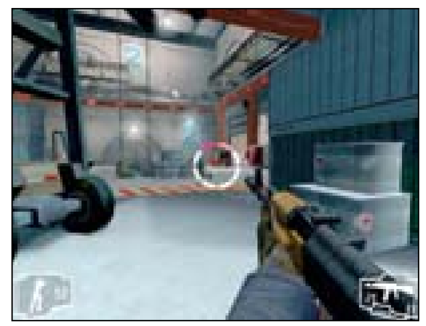




▲ En algunas misiones contarás con el apoyo de un reducido pelotón de soldados. No es que sean muy inteligentes, pero si la energía escasea puedes confiar en ellos mientras te escondes. ¡Esto es vida!



▲ Todas las armas cuentan con una opción de zoom para acertar a los enemigos desde la distancia.



▲ El "hud" es especialmente útil y te indica en todo momento de donde vienen los tiros que recibes.



▲ La acción no da respiro y los enemigos te atacarán desde tierra y desde el aire. Puedes acabar con agujetas en los dedos de tanto disparar, pero oye, es divertido.



▲ No te podrás quejar en la variedad de entornos: junglas, calles, laboratorios y hasta el metro. Todo al final se reduce a lo mismo, pero se agradece el cambio de aires.

Saca tu vena de héroe, vacía el cargador y evita que un peligroso terrorista active un arma nuclear

nan de forma muy acertada los escenarios exteriores e interiores, lo que da lugar a una enorme variedad, sin duda uno de los puntos fuertes del juego. Eso sí, en todos ellos el sistema de juego es siempre el mismo: dispara primero y luego pregunta.

A TIRO LIMPIO

Y es que «Shadow Ops» es un arcade muy directo; en él no hay ni la más mínima concesión a la táctica y todo se reduce a eliminar la resistencia que se interponga en tu camino. Es cierto que en algunas misiones el propio juego te recomienda usar el sigilo, pero en realidad no sirve para nada, porque puedes hacer todo el escándalo que quieras sin que alertes a más de dos o tres guardias al mismo tiempo. Si lo tuyo es la acción directa, te parecerá perfecto, sino, puede que te sientas algo decepcionado.

OPERACIÓN RELÁMPAGO

Bastante peor que esta falta de sigilo son otros aspectos del juego como el hecho de que la partida se guarde sólo al finalizar un nivel completo. Esto nos obliga a repetir una y otra vez secciones que ya hemos superado antes y, al final, cada nivel se convierte en una búsqueda desesperada por encontrar botiquines, lo que resta jugabilidad al divertido y frenético desarrollo del juego.

Esta carencia tapa eso sí otro fallo mayor: el juego es bastante corto. Si pudiésemos guardar la partida en cualquier momento no duraría más de dos tardes.

Pero, si la longitud no te preocupa, «Shadow Ops» resulta un juego muy divertido y bien hecho en algunos aspectos. Los gráficos y las animaciones no van a pasar a la historia por su complejidad o detalle, es cierto, pero el sonido THX es espectacular. Tampoco están nada mal las abundantes secuencias cinemáticas que cuentan la historia o las opciones multijugador, que sin ser novedosas, resultan un extra interesante. Vamos, que si lo que buscas es pasar un buen rato sin complicaciones, aquí lo puedes encontrar. ■J.M.H.

Alternativas

• Call of Duty United Offensive
La mejor expansión para un gran juego de acción bélica.
▶ Más inf. MM 118 ▶ Nota: 98

• Far Cry
Un sensacional juego de acción que goza de unos gráficos increíbles y de una libertad total.
▶ Más inf. MM 110 ▶ Nota: 97

Nuestra Opinión

ACCIÓN DE PELÍCULA. *Amartilla tu arma y da caza a un grupo de terroristas que tiene en su poder una peligrosa arma nuclear. Un trepidante juego de acción sin muchas aspiraciones pero que te mantendrá pegado a la silla.*



GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Es acción pura y dura sin muchas complicaciones.
- El sonido THX es impresionante.
- Corre bien en PCs de gama media.

LO QUE NO NOS GUSTA

- No te va a sorprender por su tecnología. Si buscas algo diferente, aquí no está.
- La partida se guarda sólo al finalizar el nivel y la campaña es corta.

MODO INDIVIDUAL

▶ **NO TENDRÁS RESPIRO.** *La campaña es corta pero muy intensa y apenas estarás unos segundos descansando sin disparar. Es acción en estado puro.*


77

MODO MULTIJUGADOR


75

▶ **SIN NOVEDADES.** *Los catorce mapas incluidos son muy atractivos, pero se echan en falta más modos de juego. Cumple el trámite, sin más.*

¡Qué mono!

Zoo Tycoon 2



La referencia

RollerCoaster Tycoon 3

- **En «Zoo Tycoon 2» debes gestionar un zoo** y en la referencia un parque de atracciones.
- **«Zoo Tycoon 2» es más sencillo de manejar,** pero la referencia ofrece más posibilidades de juego.
- **Ambos poseen un motor gráfico tridimensional,** pero el de «RollerCoaster» es mucho más espectacular.

¿Así que opinas que es mucho más complicado gestionar una compañía de transporte o un equipo de fútbol que un parque zoológico? Cómo se nota que nunca has tenido que enfrentarte a un elefante con gastroenteritis, amigo.

A lo largo de los años el género tycoon nos ha hecho disfrutar con la gestión de parques de atracciones, redes de transporte, hospitales y, sí, también zoos. De hecho «Zoo Tycoon» de Microsoft fue una agradable sorpresa para los amantes de este tipo de juegos y ahora su continuación no hace más que mejorar la propuesta del original. ¿Su carta de presentación? Una facilidad de uso sobresaliente, unos gráficos la mar de "majos" y, sobre todo, diversión para todos los públicos.

HORA DE CONSTRUIR

El objetivo de «Zoo Tycoon 2» no es otro que el de construir un zoo y ocuparte del bienestar de todos sus animales. Para ello el juego pone a tu disposición un conjunto de herramientas que te permiten hacer de todo, desde poner senderos, delimitar las instalaciones donde viven los animales, crear bioclimas o modificar el terreno, hasta construir puestos de comida, bebida o servicios. Aunque de nada sirve tener el zoo más "mono" del mundo si tus animales están descuidados. Y es que al más puro estilo de «Los Sims», debes estar atento a sus demandas alimenticias, higiénicas y emocionales. Los animales quieren es-

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Textos en castellano
- **Estudio/Compañía:** Blue Fang Games/Microsoft
- **Distribuidor:** Microsof **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,95
- **Web:** *www.microsoft.com/spain/juegos/zootycoon2*

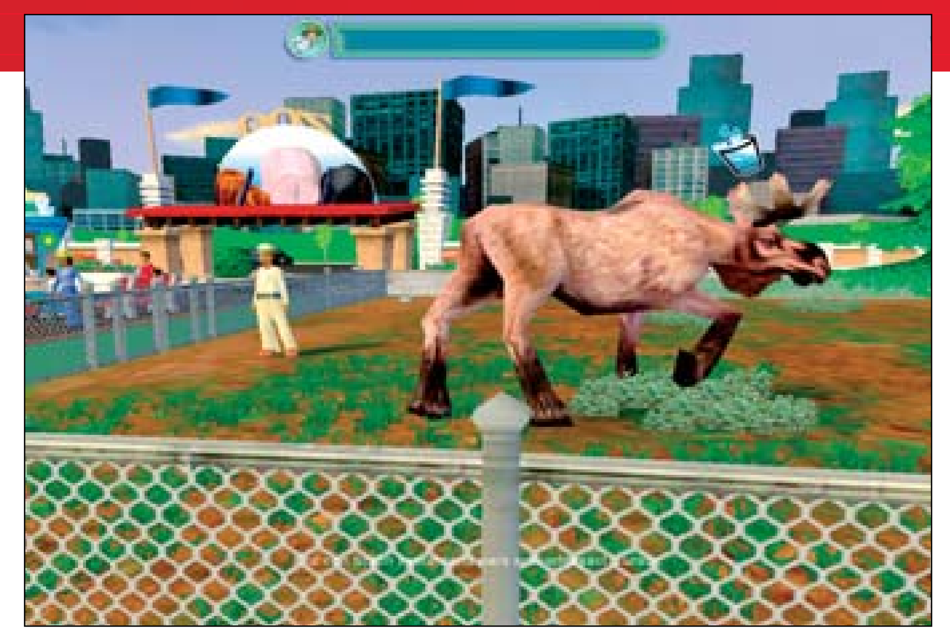
Muy educativa y con información sobre animales.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** Campaña, Desafío y Juego libre
- **Número de animales:** 30
- **Número de objetos de construcción:** Más de 300
- **Multijugador:** No (sólo descarga de contenidos adicionales)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon 64 3000+ Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9600 Pro GeForceFX 5700

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 733 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 400 MB
- **Tarjeta 3D:** 16 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 1,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 400 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB



▲ En la construcción del zoo los animales son los verdaderos protagonistas. Dales compañía, instálalos en jaulas amplias y cómodas y aliméntalos bien o, sino, enfermarán y el público dejará de visitar tu creación.



▲ El juego te permite pasar a una vista en primera persona desde la que podemos visitar el parque, dar de comer a los animales o incluso limpiar sus "restos". Vale, no es un trabajo muy agradable, pero alguien tiene que hacerlo, ¿no?



▲ Debes planificar un buen zoo y construir todas las instalaciones.



▲ Con la zoopedia puedes aprender muchas curiosidades sobre los animales.



▲ Para que los animales estén contentos hay que crearles instalaciones grandes y, sobre todo, con un biomedio que les guste

Ocúpate de que tanto los visitantes como los animales estén contentos. Si no, tu zoológico cerrará en cuatro días

tar limpios, que no les falten ni la comida ni la bebida, relacionarse con otros de su especie e incluso disfrutar de intimidad. En cuanto descuides estos aspectos el público no acudirá y, amigo, si el zoo no es rentable mucho nos tememos que te verás obligado a colgar el cartel de "Cerrado".

VISITA OBLIGADA

Dejando de lado las posibilidades de gestión propias del zoo, lo más llamativo de esta continuación es su nuevo motor gráfico 3D que te permite ser un visitante más y comprobar en primera persona cómo funcionan las instalaciones. Y ojo, que aquí no te limitas a observar; también puedes hacer las veces de empleado y limpiar las papeleras o dar de comer a los animales. Por último, si tienes vena de aventurero puedes hacerte tu propio safari fotográfico "capturando" a los animales en su salsa.

En todo caso, lo mejor de «Zoo Tycoon 2» es que se trata de un juego sencillo de manejar y muy divertido. Es verdad que su apariencia es un poco infantil, pero el elevado número de construcciones y animales disponibles te mantendrán ocupado durante mucho tiempo. Desde luego no es un tycoon para "profesionales", pero si te estás iniciando en esto de los juegos de gestión, «Zoo Tycoon 2» es una de las producciones más recomendables. Y encima aprendes con su Zoopedia. ■J.M.H.

Alternativas

• Transport Giant
Gestiona una red de transportes en un tycoon mucho más complejo y con gráficos en 2D.
▶ Más inf. MM 114 ▶ Nota: 74

• Zoo Empire
Su planteamiento es casi idéntico, aunque es aún más sencillo que el nuevo juego de Microsoft.
▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 72

Nuestra Opinión



UN TYCOON PARA TODOS LOS PÚBLICOS. *Crea el mejor zoo posible para que los visitantes puedan disfrutar con los animales en su salsa. Y por si te aburres de construir, también puedes darte un garbeo por sus instalaciones.*



GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Con el nuevo motor gráfico en 3D te sentirás como en un zoo de verdad.
- Es sencillo de manejar. En poco tiempo dominarás todos los entresijos del zoo.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Si has jugado a otros tycoon, éste puede parecerte un "descafeinado".
- Echamos en falta alguna melodía que acompañe la gestión del zoo.

MODO INDIVIDUAL

▶**UNA MEJORA SUSTANCIAL.** *Con nuevas opciones de gestión y un motor gráfico tridimensional, «Zoo Tycoon 2» es una continuación más que digna.*



Sé fiel a tus colores

Real Madrid Club Football

¿Así que piensas que jugar con cinco Balones de Oro no tiene mérito? ¿Que así gana títulos cualquiera? Bueno, pues ahora puedes comprobarlo, a lo mejor resulta que la cosa no es tan fácil como te pensabas...



▲ Vale, podemos jugar contra cualquier equipo que queramos, pero, ¿qué partido tiene más morbo que un buen Madrid-Barça?

El sello «Club Football 2005» engloba una serie de juegos de fútbol basados en varios equipos específicos de cada país, en el caso del nuestro, el Real Madrid y el Barcelona. Curiosamente, la edición del Barça no verá la luz en formato PC, aunque sí lo hará para PS2 y Xbox. Además, «Real Madrid Club Football» en su versión de PC no tiene opciones multijugador, mientras que en las de consola sí. ¿Vosotros lo entendéis? Nosotros tampoco... En fin, menos mal que el juego resulta entretenido, porque si no...

DEL PRIMER EQUIPO

«Real Madrid Club Football 2005» te ofrece la oportunidad de disputar la liga local, una superliga, personalizar tu propia competición e incluso rememorar situaciones límite de algunos partidos que se han vivido en los últimos años. Además se incluye una opción bastante original que te permite crear un jugador desde cero y hacerle triunfar en el primer equipo. Puedes personalizar sus características, editando incluso su aspecto físico. Vamos, que si siempre has querido



La referencia



Pro Evolution Soccer 4

- **En simulador de la referencia es mucho mejor** que el de «Club Football 2005», prácticamente es como jugar al fútbol de verdad.
- **A diferencia de «PES 4»,** en «Club Football 2005» sólo puedes dirigir un equipo.
- **El parecido físico de los jugadores** es mucho mayor en «PES 4».

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3

- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Castellano (Textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Codemasters
- **Distribuidor:** Codemasters **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** *www.codemasters.com/clubfootball2005/* Abundante información, en perfecto castellano.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** Práctica, Liga local, Superliga, Escenario y Crear torneo a medida.
- **Número de equipos:** Real Madrid
- **Licencias oficiales:** Sí
- **Datos del equipo:** Sí (datos de jugadores, historia del equipo)
- **Editor:** Sí **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon 64 3000+ Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9600 Pro GeForceFX 5700
- **Conexión:** No requiere

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2,6 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** No requiere

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 1,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** No requiere



▲ Controla el destino del equipo más laureado del mundo y disfruta con un simulador sencillo, jugable y, sobre todo, muy divertido. Y si no te convencen los jugadores que tienes, usa el editor y crea a los "galácticos" de futuro.



▲ Todo lo que rodea al Real Madrid está recreado con mucho detalle.



▲ Puedes crear un jugador a tu imagen y semejanza. ¿Listo para triunfar?



▲ Si por algo destaca el juego es por su sencillo interfaz. Realizar regates, vaselinas y pases en profundidad es un auténtico juego de niños. Un poco de práctica y estarás listo para darle un baño a cualquier equipo del mundo.



▲ Existen tres cámaras diferentes que nos permiten seguir el juego desde varios puntos de vista, aunque no todas son igual de prácticas.

El prestigio de tu club está en tus manos. Demuestra en el terreno de juego por qué es el mejor.

jugar en el equipo merengue no tienes más que hacerte un "clon virtual" y saltar al césped. Ya sabes: "Zidanes, Pavones... y tú".

Esta variedad, en cambio, contrasta con escasez de opciones de dirección del equipo, pues sólo podemos hacer la alineación, definir la estrategia, escoger a los lanzadores de faltas y muy poquito más. Pero esto tampoco es demasiado grave, porque la salsa del juego reside en el "simulador" de fútbol, que sin llegar al nivel de los mejores resulta muy divertido. Eso sí, olvídate de trenzar jugadas complejas, los partidos en «Club Football 2005» son absolutamente arcade. Tanto, que a los cinco minutos te habrás hecho con las riendas de este vibrante juego.

DIVERSIÓN SIN MÁS

Pero un desarrollo tan arcade también tiene su contrapartida, y es que en cuanto seas un poco



habilidoso con el teclado los resultados pueden ser de escándalo. Tampoco es que la IA sea para echar cohetes, pero por suerte el resto de aspectos técnicos -gráficos y sonoros- están muy bien resueltos. Vamos, que «Real Madrid Club Football» es el juego idóneo para aquellos que quieran disfrutar del fútbol sin complicaciones, y es que ahora que las compañías se empeñan en hacer el simulador perfecto, no viene nada mal que alguien se ocupe de los aficionados al fútbol arcade. ■J.M.H.

Alternativas

• FIFA 2005
El otro gran simulador futbolístico del momento, sencillamente genial.
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 93

• TC Manager 2005
Si lo que quieres es dirigir de verdad, «TCM 2005» es el mejor manager del momento.
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 90



Nuestra Opinión

FÚTBOL DIRECTO. *Coge las riendas del Real Madrid y gana todas las competiciones en que participes demostrando tu talento en el campo. Un juego de fútbol sin complicaciones pensado para hacernos disfrutar como enanos.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Los partidos enganchan una barbaridad.
- Aprender a manejarlo es un juego de niños. Lo dominarás en un rato.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Apenas intervenimos en las decisiones del club ¡Queremos más responsabilidad!
- Si no eres aficionado del Real Madrid te va a dar bastante lo mismo.

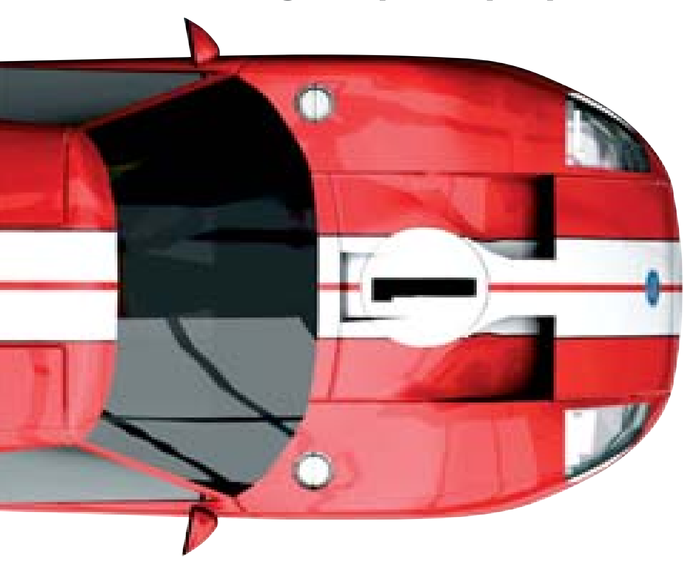
MODO INDIVIDUAL
▶ **SOBRE TODO, DIVERTIDO.** *Es bastante limitado en cuanto a opciones, pero el simulador engancha a pesar de no llegar al nivel de los mejores.*

70

Tu propio concesionario

Ford Racing 3

Se vende Ford Fiesta blanco de tercera mano, nitro de serie incluido y en perfecto estado. La tapicería tiene aún algunos polvos picapica de su primer dueño. Precio a consultar. Razón: David Summers.



Fords, Fords y más Fords. ¿Qué esperabas encontrar en un juego con semejante nombre? Pero, oye, si eres un fan de la velocidad pura y dura y lo que quieres es coger un coche y correr sin preocuparte de elegir los alerones, los adornos del capó o la suspensión, esto es lo que aquí vas a encontrar.

EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO

Curiosamente, a pesar de ser un "todo Fords", el nuevo juego de Empire destaca precisamente por la variedad. Puedes elegir entre 55 coches diferentes, desde clásicos como los Mustang o los Thunderbird a los modernos Mondeo, Puma o Focus. Y también hay todoterrenos, camiones o prototipos. Hay ausencias, claro, como el Cougar o el Probe, pero sin duda la más "dolorosa" es la del entrañable Ford Fiesta. En cualquier caso, esta variedad no se acaba en los vehículos.

Los circuitos, por ejemplo, discurren en los lugares más variopintos, desde cuevas hasta un templo budista, pasando por playas, autopistas o campos de cul-

La referencia

TOCA Race Driver 2

- **Nuestra referencia tiene muchos** más circuitos que «Ford Racing 3», aunque son menos variados.
- **En «Ford Racing 3» los coches no sufren** ni un rasguño y en la referencia sí.
- **En «TOCA» puedes disfrutar** de un modo multijugador mucho más completo.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

- **Género:** Velocidad
- **Idioma:** Castellano (textos), inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Empire
- **Distribuidor:** Virgin PLAY **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,95
- **Web:** ***www.fordracing3.com*** Repleta de información y además pantallas y fondos de escritorio.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Nº de Coches:** 55 Fords
- **Nº de Circuitos:** 26 (13 más sus inversos)
- **Tipos de carreras:** 11
- **Nº de Desafíos:** 28
- **Multijugador:** Sí (2 - 6 jugad.)
- **Modos multijugador:** 4
- **Conexión:** Red local, IP directa

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9800PRO 128 Mb
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 260 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

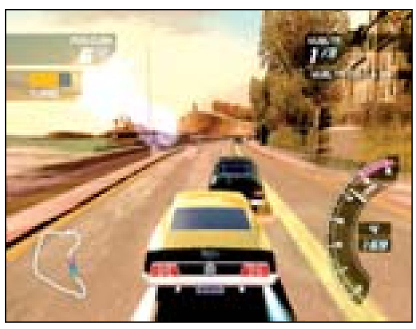
MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 1,5 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 300 MB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** ADSL

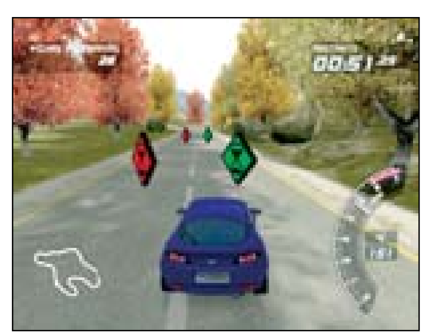




▲ Conduce todo tipo de coches, pero siempre de la escudería Ford, ojo, a través de todo tipo de circuitos. La variedad de contenidos y la sencillez en el control son las dos banderas de «Ford Racing 3».



▲ En algunos tipos de carrera tendremos turbo para dar un empujoncito y ponernos a la cabeza.



▲ «Ford Racing 3» apuesta por la conducción arcade, con un sistema de control muy sencillo.



▲ Los paisajes son preciosos, llenos de vida y detalles. El modelado de los vehículos es muy correcto, aunque lamentablemente los coches no sufren daños.



▲ Seguramente ni tu abuelo lo conoció, pero siempre tiene gracia conducir uno de estos cacharros. O, si lo prefieres, puedes conducir un camión, o un deportivo...

Compite con coches clásicos, modernos, todoterreno o prototipos. Para todos los gustos, pero, eso sí, todos Ford

tivo, todos ellos creados con gran detalle. Además, en cada circuito nos enfrentaremos a circunstancias diferentes –nieve, tierra, arena, asfalto– lo que cambia el comportamiento de los neumáticos.

Igualmente, no todo es correr contra otros vehículos, sino que el juego incluye también los denominados "desafíos Ford" que pondrán a prueba nuestra habilidad. Hay carreras contra el reloj, pruebas de adelantamientos, de habilidad al volante esquivando obstáculos... y así hasta 11 tipos de pruebas que nos tendrán pegados a la pantalla hasta desbloquear todos los coches.

La tarea no es complicada, ya que pasarse los niveles sencillos, en los que se desbloquean los vehículos, no tiene demasiada dificultad. Eso sí, si quieres pasarte el 100% del juego tendrás que hacerlo en el nivel difícil y eso sí que es todo un reto.

100% ARCADE

«Ford Raciong 3», en lo que respecta a su sistema de juego, apuesta por la conducción arcade, poniendo la jugabilidad y la sencillez por encima del realismo. La pena es que esta "sencillez" se ha extendido a otros aspectos del juego en los que no es tan deseable. Por ejemplo, los coches, réplicas perfectas de sus contrapartidas reales, no sufren ni un rasguño durante las carreras. Si a esto añadimos que los choques tampoco son realistas, que no hay ningún otro tráfico que no sean nuestros contrincantes y que en los circuitos no hay mucha alternativa en forma de atajos, obstáculos o imprevistos, el resultado es que al final todo se limita a ponernos los primeros y mantener nuestra posición hasta la línea de meta.

Así las cosas, puede que los aficionados más veteranos no encuentren en este juego un desafío de altura. Pero si lo que buscas es pasar un rato entretenido combina una amplia variedad de contenidos con un correcto acabado técnico. Bueno, vale, no está el Ford Fiesta, pero, la verdad es que ya era hora de que cambiaras de coche ¿no? ■D.M.S.

Alternativas

• NFS Underground 2
Si lo que te va es la fiebre del tuning, este es el mejor juego del momento para practicarlo.
▶ Más inf. MM 118 ▶ Nota: 93

• FlatOut
No sólo podrás destrozar tu coche, sino que te reirás un montón mientras lo haces.
▶ Más inf. MM 120 ▶ Nota: 85

Nuestra Opinión

***CORRE SIN MÁS.** Si buscas una conducción sencilla y sin complicaciones en este juego la vas a encontrar. Y además con muchos coches diferentes para elegir, todos Ford, eso sí, pero de todas las épocas.*



LO QUE NOS GUSTA
- Los desafíos Ford son muy originales.
- Aunque faltan algunos clásicos, el número de vehículos es elevado.
- No necesita un gran equipo para funcionar a todo gas.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Sólo 13 circuitos, y sus inversos, nos parecen muy pocos.
- Algo simple si eres un piloto experto.

MODO INDIVIDUAL

***▶SENCILLO Y CON GANCHO.** Entras, pulsas un botón, ¡y ya estás corriendo! Y si quieres algo más de "chicha" prueba los desafíos Ford.*



MODO MULTIJUGADOR



***▶ALGO ESCASO.** De los 11 tipos de carrera, sólo en 4 podemos correr contra amigos. Además sólo se puede jugar a pantalla partida o mediante IP directa.*



De vuelta al frente

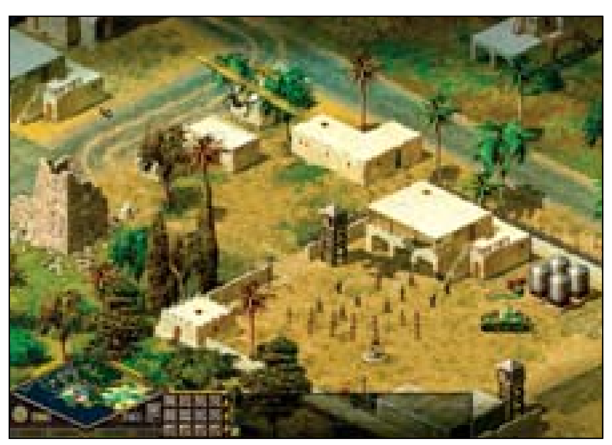
Rolling Thunder

Expansión para Blitzkrieg

▲ El mecanismo de juego no ha variado, pero la IA de la máquina ha mejorado notablemente. ¡La guerra será más dura que nunca!



▲ Aquí no hay recolección de recursos y tendrás que conformarte con lo que te dé al Alto Mando. O mucho mejor, ¡hazte con los suministros del enemigo!



▲ La expansión incluye una campaña junto al general Patton, pero también hay escenarios individuales muy interesantes de la Guerra Civil Española.

Rommel, Eisenhower, ahora Patton... ¿es que no hubo un solo general en toda la 2ª Guerra Mundial que no necesite nuestra ayuda? En fin, es lo que tiene ser un estratega de primera...

Con más de medio millón de copias vendidas, «Blitzkrieg» es el santo y seña para los amantes de la estrategia "clásica" en 2D, así que no nos debe extrañar el lanzamiento de esta nueva expansión, aunque sea la segunda en apenas un mes. «Rolling Thunder», que no requiere el juego original, está también ambientado en la II Guerra Mundial, pero en esta ocasión tendrás que demostrar tus dotes de mando junto al general Patton, en la batalla de Bulge o en la operación Husky entre otras. Además, puedes disputar escenarios individuales, uno de los cuales tiene lugar en plena Guerra Civil Española. Desde luego la oferta es a priori interesante.

GENERAL DE TROPA

Por lo que respecta a su sistema de juego, «Rolling Thunder» es igual a «Blitzkrieg». Olvídate de recolectar recursos; debes dirigir a tus unidades en el campo de batalla y demostrar tus dotes tácticas. Infantería, tanques, aviación, artillería... Todo el poderío de un ejército está bajo tu control.

Se han mejorado algunos aspectos relacionados con la IA y se han añadido nuevas unidades y edificios que hacen más creíbles los enfrentamientos. Los más puristas observarán sin embargo, algún desequilibrio puntual entre unidades, como que un Sherman M4 pueda enfrentarse de igual a igual al potente Tiger alemán.

Salvo estos pequeños detalles, «Rolling Thunder» es una expansión que da la talla sobradamente y que ningún amante de los juegos de estrategia táctica debería dejar escapar. ■J.M.H.



La referencia



Blitzkrieg

- **Ambos comparten motor,** pero en «Rolling Thunder» se ha ajustado el nivel de dificultad.
- **A diferencia del original,** en esta expansión no hay opciones de juego multijugador.
- **En la referencia puedes jugar** un total de tres campañas con diferentes bandos, mientras que esta expansión, claro, tiene menos contenido.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

12+

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Nival Interactive/CDV
- **Distribuidor:** Proein **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,99
- **Web:** ***www.blitzkrieg.de*** Información muy completa sobre todos los productos de la saga.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** Campaña y Escenario. **Campaña:** 18
- **Número de escenarios:** 8
- **Unidades nuevas:** Sí (29 vehículos y aviones y 4 de infantería)
- **Nuevas distinciones:** Sí (5 medallas).

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 700 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 16 MB

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- Una nueva campaña, más escenarios, nuevas unidades y mejoras en la IA... diversión para rato.
- No es necesario tener el juego original para jugar a la expansión.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Algunas unidades son más fuertes de lo que fueron en realidad.
- A diferencia de «Blitzkrieg», no posee modo multijugador y, encima, está en inglés.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

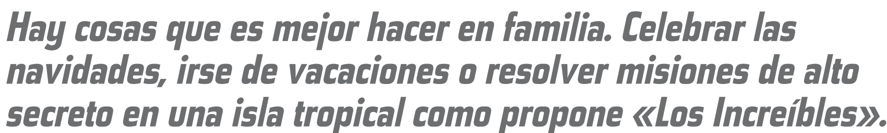
MODO INDIVIDUAL

80

SIGUE DANDO GUERRA. *La franquicia «Blitzkrieg» se mantiene al pie del cañón gracias al lanzamiento de esta expansión que ofrece contenidos muy interesantes. Este «Rolling Thunder» es un wargame puro de los buenos, no te defraudará.*







¡Allá vamos!

Los Increíbles

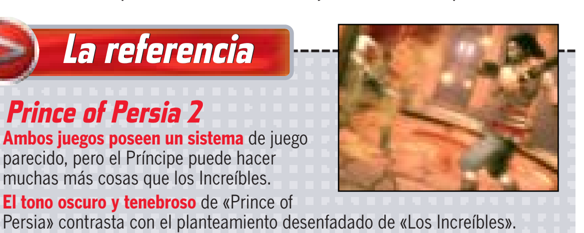
Hay cosas que es mejor hacer en familia. Celebrar las navidades, irse de vacaciones o resolver misiones de alto secreto en una isla tropical como propone «Los Increíbles».

Grandes dosis de acción, algo de aventura, superpoderes "increíbles", muchos malos y... ya tenemos la receta para pasar un buen rato con el videojuego oficial del nuevo éxito de Pixar.

DE PELÍCULA

Fiel al argumento de la película, «Los Increíbles» nos permitirá meternos en la piel de todos los personajes de esta superfamilia a través de 18 niveles en los que nuestra misión será, por supuesto, salvar el mundo. Para ello cada uno tendrá que hacer lo que mejor sabe: la superfuerza de Mr. Increíble será lo más eficaz contra los matones, la superelasticidad de Elastigirl nos permitirá colgarnos de todo tipo de plataformas, la supervelocidad de Dash será única para esquivar objetos mientras que con Violeta generaremos campos de fuerza gracias a su superfortaleza.

Curiosamente, aunque esta combinación de escenarios, personajes y superpoderes le da una gran variedad al juego, llega un momento, sobre todo en las misiones de Mr. Increíble, que se hace algo repetitivo. Eso, unido a algunos problemas en el manejo de la cámara y de los personajes, le resta parte del interés, pero, aún así, la historia es divertida y que te engancha hasta el final. Además, las animaciones, los efectos especiales y los escenarios en 3D hacen que nos sintamos como en el cine. Vamos, que si después de leer tus cómic te quedas con ganas de superpoderes, aquí tienes otra oportunidad para pasar un buen rato "superheroico". ■ D.R.L.



La referencia

Prince of Persia 2

- **Ambos juegos poseen un sistema** de juego parecido, pero el Príncipe puede hacer muchas más cosas que los Increíbles.
- **El tono oscuro y tenebroso** de «Prince of Persia» contrasta con el planteamiento desenfadado de «Los Increíbles».
- **En los dos juegos** puedes manejar varios personajes distintos.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 7+

- **Género:** Acción / Aventura
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** THQ
- **Distribuidor:** Proein **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95
- **Web:** *http://thq.com/theincredibles/* Completa y con muchas descargas, pero en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes:** 4 (Mr. Increíble, Elastigirl, Violeta, Dash)
- **Enemigos:** 8 matones / 8 robots
- **Niveles:** 18
- **Tipo de objetos:** 4

LO QUE HAY QUE TENER

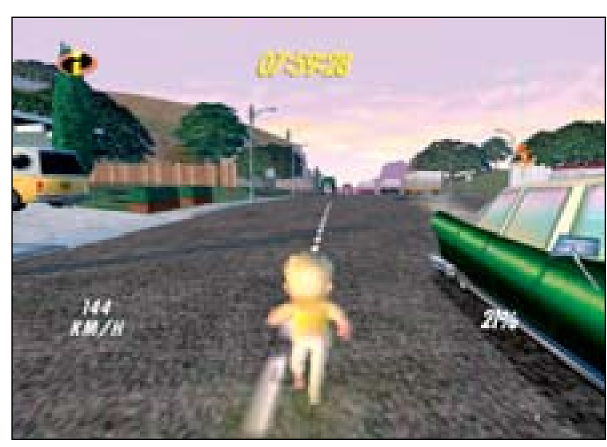
- **CPU:** Pentium III 800MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 660 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB



▲ El mundo está en peligro y tu misión es salvarlo. Bueno, es la misión de los Increíbles, pero seguro que tú puedes echarles una mano.



▲ Esta aventura se vive en familia y cada uno de los superpoderes de nuestros personajes resultará esencial en algún momento.



▲ A lo largo de los 18 niveles nos encontraremos con pruebas de todo tipo y a veces ¡más vale velocidad que fuerza!



Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- El estilo gráfico y el argumento de la película se han adaptado estupendamente.
- El doblaje al castellano es muy bueno.
- La mezcla de personajes resulta divertida.

LO QUE NO NOS GUSTA

- El movimiento de la cámara entorpece el manejo de los personajes.
- El juego en ocasiones se hace repetitivo y cansa.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL 75

***PARA TODOS LOS PÚBLICOS.** Un juego entretenido que a la larga pierde gas por el control y por una dificultad que no está del todo bien ajustada. Eso sí la adaptación de la película es tan buena, que ayuda a olvidarte de lo demás.*



Destroza tu teclado
Athens 2004

¿Quién ha dicho que frente al ordenador no se hace ejercicio? Bueno, es verdad que no vas a usar las piernas, ni los bíceps, pero eso sí, vas a acabar con los dedos como morcillas.

Si hace años las compañías se "pegaban" por hacer el mejor juego de las Olimpiadas, hoy en día nos tenemos que conformar con que aparezca uno... y gracias. Desde luego, ¡cómo cambian los tiempos! En cambio no varía ni un ápice el mecanismo de juego, que sigue siendo idéntico al de títulos con más de veinte años de antigüedad.

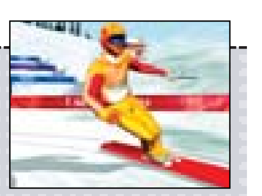
LAS DISCIPLINAS

El juego oficial de las pasadas Olimpiadas te permite participar en veinte pruebas divididas en seis categorías diferentes, una cifra bastante aceptable para lo habitual en el género. Las competiciones estrella están en la pista de atletismo, con carreras, lanzamientos y saltos, pero podemos participar también en las competiciones de natación, de tiro y de halterofilia.

Esta variedad contrasta con el sistema de juego, que no podía ser más sencillo, pues todo consiste en pulsar lo más rápidamente posible las dos teclas de potencia. Es un sistema conocido y muy adictivo, aunque en los tiempos que corren la verdad es que podrían haberse ingeniado algo menos sacrificado para nuestros teclados.

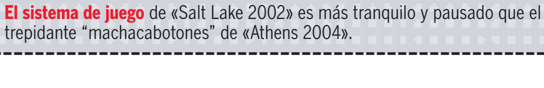
Pese a todo, lo más decepcionante de «Athens 2004» es que no incluye opciones Online. Y es que pelearse solo o contra un amigo en el mismo PC no es lo mismo que enfrentarte a otras ocho personas. Así las cosas, «Athens 2004» resulta ser un juego divertido pero que no consigue llegar a puestos de medallas. Eso sí, obtiene un merecido diploma Olímpico.■ **J.M.H.**

La referencia



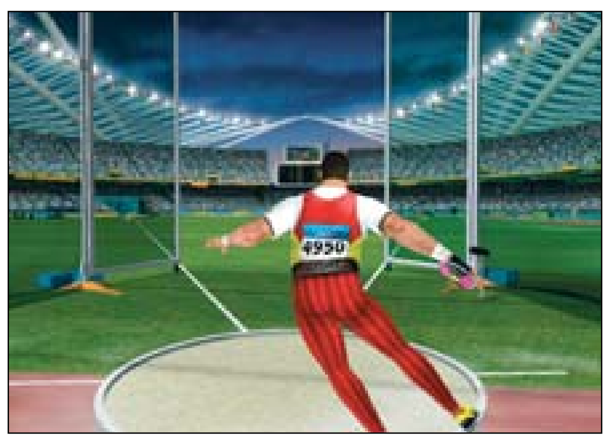
Salt Lake 2002

- **La referencia** reproducía pruebas de invierno. «Athens 2004» es de verano.
- **El número de pruebas** es mucho mayor en «Athens 2004» que en la referencia.
- **El sistema de juego** de «Salt Lake 2002» es más tranquilo y pausado que el trepidante "machacabotones" de «Athens 2004».

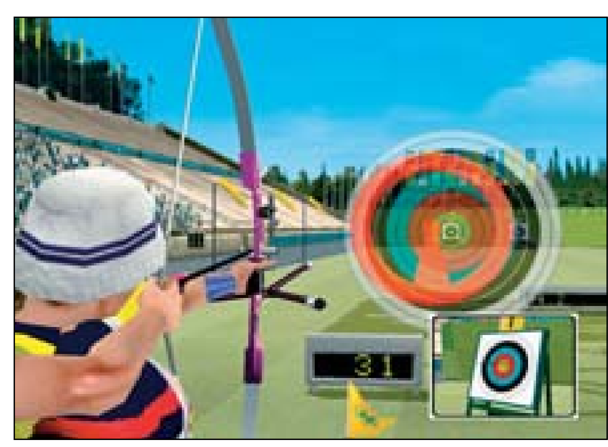




▲ Disputa las Olimpiadas virtuales demostrando tu resistencia y habilidad en veinte pruebas diferentes. Las hay para todos los gustos.



▲ El método de control es muy similar en casi todas las pruebas: gana potencia aporreando el teclado y pulsa la tecla de acción en el momento adecuado.



▲ Afortunadamente, no todo es atletismo y natación. Las pruebas de tiro, con arco o escopeta, le añaden algo de variedad al juego.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Eurocom / EIDOS
- **Distribuidor:** Proein **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 39,95
- **Web:** *www.olympicvideogames.com* En español, pero sólo se refiere a la versión para consola.

3+

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** Arcade y Competición
- **Modos de competición:** Individual, Heptatlón, Decatlón, Atletismo, Natación y Personalizado
- **Número de pruebas:** 20
- **Multijugador:** No

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 1,2 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** No requiere.



Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- La variedad de pruebas incluidas es bastante grande.
- Los gráficos y animaciones son muy buenos.
- El sistema de juego es sencillo, pero adictivo.

LO QUE NO NOS GUSTA

- ¿Por qué en la versión para PC no hay pruebas de hípica y gimnasia?
- No se puede jugar a través de Internet.
- Como tengas un teclado frágil, despídete de él.

GRÁFICOS · SONIDO · JUGABILIDAD · DIVERSIÓN · DIFICULTAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

72

▶ *UNA COMPETICIÓN LIMITADA.* ***Es un juego muy adictivo y entretenido, pero, la verdad, demasiado corto. Una vez que has batido los récords en todas la categorías disponibles no hay mucho más por lo que competir.***

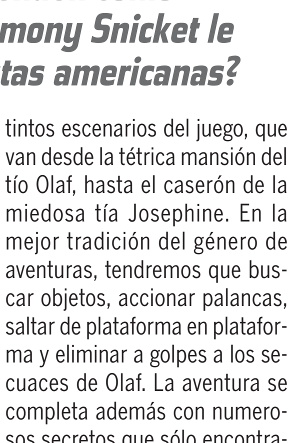


¡Que tiemble Harry Potter!

Una serie de catastróficas desdichas de Lemony Snicket

Que sí, que los libros de Harry Potter se venden como churros, pero, ¿sabías que los libros de Lemony Snicket le están disputando el número uno en las listas americanas?

Basado en los libros de Lemony Snicket y, al mismo tiempo, en la película protagonizada por Jim Carrey, este juego cuenta la historia de tres niños huérfanos que van a vivir con su tío Olaf, un malo malísimo que convertirá sus vidas en un infierno. Por suerte los niños disponen de recursos para acabar con las maldades de su tío: Violet es una inventora de tomo y lomo, Klaus es un genio resolviendo puzzles y la pequeña Sunny es capaz de roer cualquier cosa con sus afilados dientes. La colaboración de los tres será necesaria para superar los numerosos obstáculos que se encontrarán a lo largo del juego.



BUSCA Y ENCUENTRA

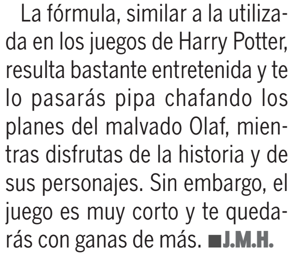
A la hora de jugar, controlaremos en tercera persona las acciones de los tres hermanos en los distintos escenarios del juego, que van desde la tétrica mansión del tío Olaf, hasta el caserón de la miedosa tía Josephine. En la mejor tradición del género de aventuras, tendremos que buscar objetos, accionar palancas, saltar de plataforma en plataforma y eliminar a golpes a los secuaces de Olaf. La aventura se completa además con numerosos secretos que sólo encontrarás tras investigar muy a fondo cada rincón del escenario.

La fórmula, similar a la utilizada en los juegos de Harry Potter, resulta bastante entretenida y te lo pasarás pipa chafando los planes del malvado Olaf, mientras disfrutas de la historia y de sus personajes. Sin embargo, el juego es muy corto y te quedarás con ganas de más. ■J.M.H.



La referencia

Harry Potter *y el Prisionero de Azkaban*



- **Los dos tienen un mecanismo de juego similar,** combinando aventura y acción y con tres personajes protagonistas.
- **En la referencia puedes disfrutar de muchos mini juegos,** por lo que resulta más entretenido y variado.
- **El estilo gráfico es muy parecido** y ambos están doblados al castellano.



▲ Como en los juegos clásicos los puzzles y las palancas escondidas se alternan con fases de acción, con saltos y combates con enemigos.



▲ A lo largo del juego vamos alternando el control entre los tres personajes protagonistas, Klaus, Violet y Sunny.



▲ Cada personaje tiene sus propias habilidades, como Sunny, que con sus afilados dientes, es capaz de morder cualquier cosa.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3

- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Knowwonder/Amaze Entert.
- **Distribuidor:** Activision **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,99
- **Web:** *www.activision.com* Una página de diseño muy simple y encima con poca información.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** Historia
- **Número de personajes:** 3 (Klaus, Violet y Sunny)
- **Número de misiones:** 15
- **Número de villanos:** 5
- **Número de animales:** 7
- **Número de inventos:** 8

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 600 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 650 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- Es muy sencillo de controlar y, sobre todo, es de lo más adictivo.
- Sin ser nada del otro mundo, tanto los gráficos como el sonido son buenos.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Te lo acabas en unas pocas horas y no tiene opciones multijugador.
- No es muy original; el mecanismo de juego es casi igual que el de los juegos de Harry Potter.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL 70

***AVENTURA PARA PRINCIPIANTES.* Están todo los ingredientes de una buena aventura tridimensional: búsqueda de objetos, plataformas, secretos, etcétera. En definitiva, un juego la mar de "majo" pero demasiado corto.**



¿Otra vez al frente?

Mortyr 2 For Ever

Bienvenidos a este juego sobre la Vigésimo Segunda Guerra Mundial... ¿Cómo? ¡Ah!, que es el vigésimo juego sobre la Segunda Guerra Mundial. Pues es verdad, no es lo mismo.

Los juegos de acción ambientados en la Segunda Guerra Mundial empiezan a ser tan numerosos que el mes que no comentamos uno es como si nos faltase algo. «Mortyr 2» es el enésimo exponente de este subgénero, pero nos tememos que lo que le falta en originalidad no lo suple con calidad técnica.

Su argumento nos sumerge en la piel del soldado Sven Mortyr, que es enviado a Noruega a investigar los informes británicos sobre una superarma que los Nazis están desarrollando. Sus once misiones nos llevan a escenarios tan variados como Polonia, Grecia o Yugoslavia, donde nos esperan cientos de Nazis.

SÓLO CONTRA EL MUNDO

«Mortyr 2» ofrece un desarrollo clásico y sin riesgos, en el que no contamos con la ayuda de ningún compañero y donde basta con eliminar a los enemigos que hay en pantalla hasta alcanzar el siguiente objetivo. El caso es que se trata de una fórmula más que probada, pero por desgracia «Mortyr 2» no ha conseguido evitar unos cuantos fallos que le restan bastante diversión. La errática rutina de disparo, la penosa IA de los enemigos o el lento desarrollo de los combates son algunos de ellos. Esto puede quedar parcialmente oculto en el modo online, pero en realidad los cuatro mapas multijugador incluidos sólo dan diversión para unas pocas horas.

Si lo que buscas es eso puede que lo encuentres en «Mortyr 2», pero hay otras opciones mucho más recomendables dentro del género. ■J.M.H.

La referencia



Medal of Honor Pacific Assault

- **Ambos nos llevan** a la II Guerra Mundial, «Mortyr 2» a Europa y «Pacific Assault» al Pacífico.
- **El realismo y la sensación de inmersión** son muy superiores en «Medal of Honor» que, literalmente, nos hace sentir cómo fue la guerra.
- **Las opciones multijugador** de «Mortyr 2» son bastante más escasas.



▲ Salta a la Segunda Guerra Mundial en su frente europeo y demuéstrales a los nazis de que pasta estás hecho.



▲ El juego tiene un buen acabado gráfico, pero hace falta un verdadero maquinón para hacerlo funcionar a tope.



▲ El desarrollo del juego es totalmente lineal: Avanzar y disparar, avanzar y disparar, y así hasta que lo acabes.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA (16+)
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Mirage Interactive/Red Back
- **Distribuidor:** Friendware **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 44,95
- **Web:** *www.mortyr2.net/* Bastante completa, con mucha inforamción y algunas descargas.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** Campaña
- **Número de niveles:** 11
- **Número de ambientes** 5
- **Multijugador:** Sí
- **Mapas multijugador:** 4
- **Opciones de conexión:** Red local e Internet

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 1,2 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** 56,6 Kbps

Nuestra Opinión



LO QUE NOS GUSTA
- Sin ser nada del otro mundo, los gráficos no están mal.
- Algunas misiones resultan entretenidas.

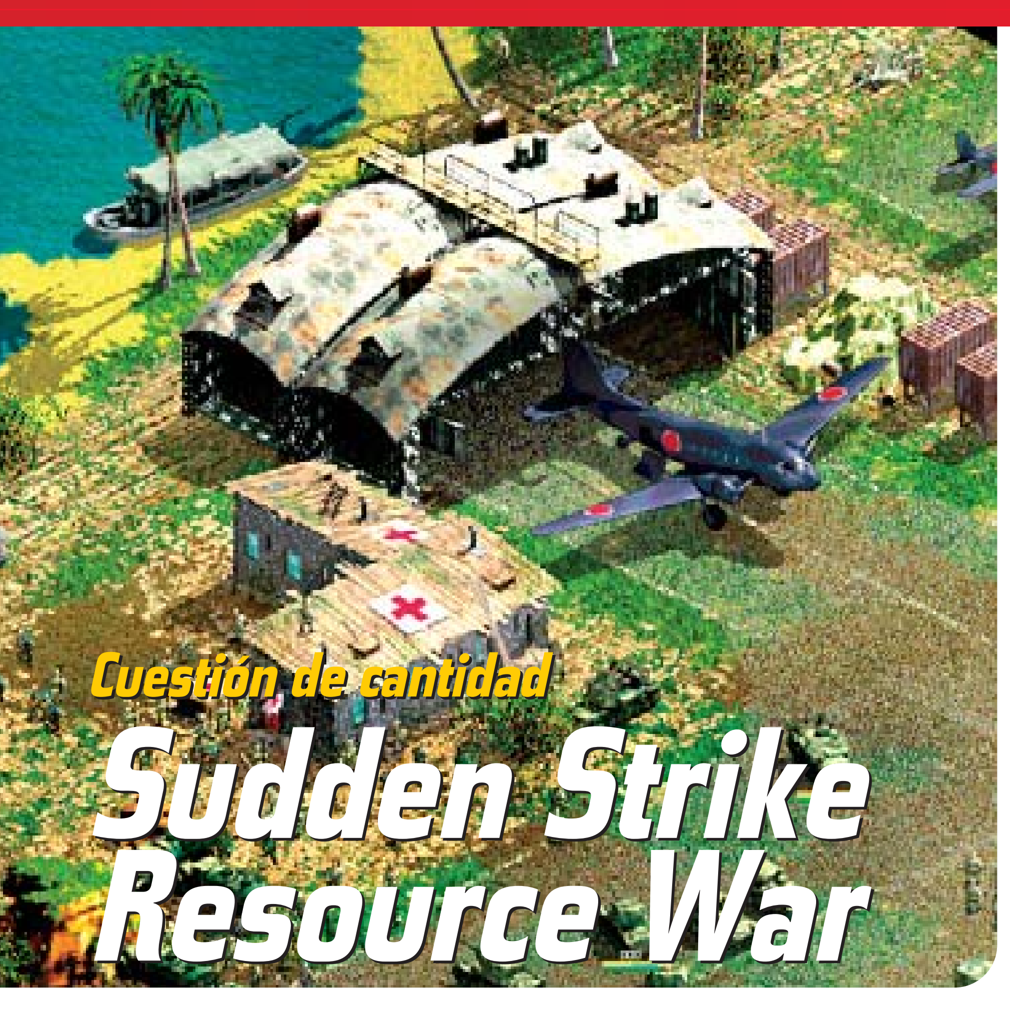
LO QUE NO NOS GUSTA
- Tiene tantos fallos técnicos que acaba resultando aburrido.
- La verdad es que para lo que ofrece, exige demasiado ordenador.
- Está completamente en inglés y así no hay quien se entere de nada.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL — 60
▶ESPERÁBAMOS MÁS. *Es poco original y, encima, tiene fallos técnicos. Pues sí que...*

MODO MULTIJUGADOR — 58
▶MUY LIMITADO. *Los cuatro mapas multijugador incluidos son insuficientes.*





Cuestión de cantidad

Sudden Strike Resource War

A veces no es sencillo distinguir la línea que separa una expansión de una continuación. El mismo motor, el mismo sistema... Aunque, si sigue siendo divertido, ¿qué más da?

Lanzado hace más de dos años, «Sudden Strike II» consiguió captar la atención de muchos aficionados a la estrategia más compleja, sobre todo por el número de unidades que ponía bajo su control. En esta continuación se ha mantenido el mismo sistema de juego sin cambios, introduciendo eso sí nuevos contenidos que garantizan al menos muchas horas de juego.

Y es que lo importante de «Resource War» son sin duda sus números. En total se incluyen cuatro nuevas campañas, dos para el bando alemán, y otras dos para los bandos americano y británico, conformando un total de dieciséis niveles que te mantendrán enganchado durante un buen rato. Tampoco debemos olvidar los nuevos escenarios en solitario o los diez mapas multijugador, divertidos y bien diseñados.

HERENCIAS PASADAS

En su sistema de juego, «Resource War» se mantiene fiel al original. Una vez más tendrás que coordinar cientos de unidades del mejor modo, lanzarlas al ataque, defender posiciones y cortar los suministros del enemigo. La pena es que esta continuación no se haya aprovechado para mejorar el interfaz, –sigue ofreciendo poca información sobre las unidades–, ni para retocar los gráficos, ya que el pequeño tamaño de las unidades puede convertir las partidas en una locura.

Así las cosas, «Resource War» resulta un añadido interesante y agradará seguro a los incondicionales de la saga, pero puede que resulte confuso para los aficionados a un tipo más moderno de estrategia. ■J.M.H.

La referencia



Sudden Strike II

- **La ambientación y el sistema de juego** son prácticamente idénticos en ambos juegos.
- **El modo multijugador** de «Resource War» es más completo y divertido que el de la referencia.
- **Los dos juegos tienen el mismo motor gráfico 2D** y si ya resultaba anticuado cuando apareció el original, imagínate ahora.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

12

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Fireglow/CDV Software
- **Distribuidor:** Zeta **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,99
- **Web:** *resource-war.com/* Un poco pobre, la verdad. Algunos datos, pantallas y poco más.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

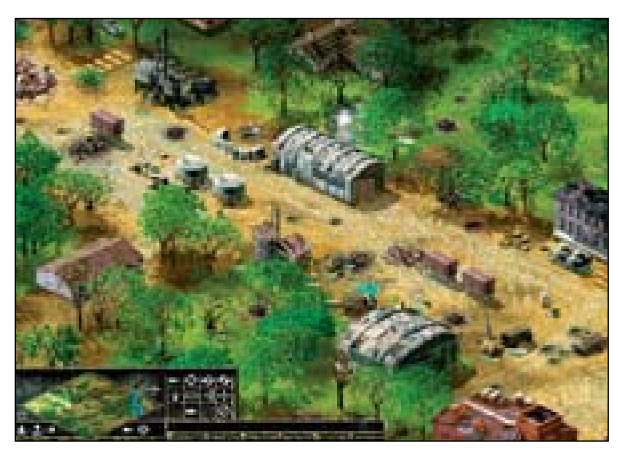
- **Modos:** Campaña y Misión
- **Nº de niveles:** 4 campañas con 16 misiones
- **Misiones individuales:** 10
- **Multijugador:** Sí (2-4 jug.)
- **Mapas multijugador:** 10
- **Conexión:** Red local e Internet

LO QUE HAY QUE TENER

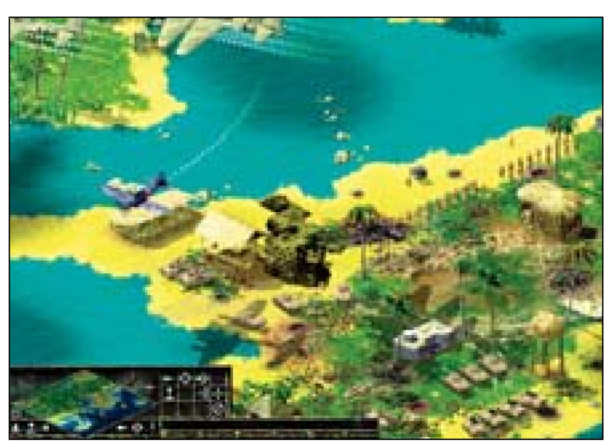
- **CPU:** Pentium II 333 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 350 MB
- **Tarjeta 3D:** 16 MB
- **Conexión:** 56,6 kbps



▲ Demuestra tus dotes de mando sobre cientos de unidades hasta alcanzar la victoria en este juego que pondrá a prueba tus habilidades como general.

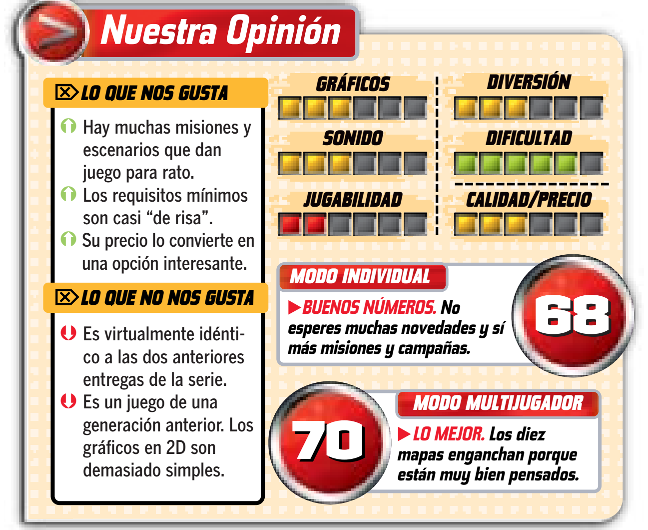


▲ El interfaz resulta confuso y ofrece poca información sobre las unidades, y eso, junto a su elevado número, aumenta la complejidad del juego.



▲ En «Resource War» podemos llegar a manejar, literalmente, cientos de unidades de manera simultánea. Todo un desafío.

Nuestra Opinión



LO QUE NOS GUSTA

- Hay muchas misiones y escenarios que dan juego para rato.
- Los requisitos mínimos son casi "de risa".
- Su precio lo convierte en una opción interesante.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Es virtualmente idéntico a las dos anteriores entregas de la serie.
- Es un juego de una generación anterior. Los gráficos en 2D son demasiado simples.

GRÁFICOS · SONIDO · JUGABILIDAD · DIVERSIÓN · DIFICULTAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL 68

BUENOS NÚMEROS. *No esperes muchas novedades y sí más misiones y campañas.*

MODO MULTIJUGADOR 70

LO MEJOR. *Los diez mapas enganchan porque están muy bien pensados.*

¡¡Al mejor precio!!

La sección en la que analizamos los juegos reeditados en línea económica, así como las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo... ¡ya no tienes excusa para perdértelo!

Próximamente...



AGE OF MYTHOLOGY: GOLD

Juega con Dioses y héroes

Microsoft ya tiene lista la versión Gold del excepcional «Age of Mythology», un juego de estrategia inspirado en la antigua mitología. Esta edición incluye la expansión «The Titans» y sale a un precio de 49,99 €.



CRAZY TAXI

Gánate las propinas

Además de pasar a la historia como uno de los más emblemáticos juegos de Dreamcast, «Crazy Taxi» en PC también tuvo gran repercusión. Ahora, Virgin Play reedita este clásico de la velocidad por 5,95 €.



BATTLE OF BRITAIN

La más grande batalla aérea

Hasta la fecha, este título de Rowan es la mejor recreación de la "Batalla de Inglaterra" logrando recrear enfrentamientos entre cientos de aeronaves británicas y alemanas. Virgin Play relanza este simulador por 5,95 €.



SPLINTER CELL + PANDORA TOMORROW

Todas las misiones de Sam

Bajo el sello de Codegame, Ubisoft lanza un pack que incluye las dos primeras entregas de la trilogía «Splinter Cell», –cuyo tercer capítulo está aún desarrollo– por 19,95€.

Max Payne 2

Un thriller hecho juego

JUEGO DEL MES Micromanía

ANTES DECÍAMOS

Regresa el policía más duro para vivir un infierno personal, a causa, esta vez, de una mujer. Con un guión que se desarrolla del mismo modo en que encajan las piezas de un puzzle, «Max Payne 2» es, por así decirlo, como una película de cine negro interactiva, en la que se entremezclan, recuerdos y pesadillas para explicar un desenlace en el presente de Max. Todo ello se muestra con una calidad ténica soberbia, destacando la acertada evolución de las secuencias de acción a cámara lenta, "tiempo bala" desde una perspectiva en tercera persona, que, ya con el original, revolucionaron el género de la acción.

AHORA DECIMOS

«Max Payne 2» sigue siendo, por su espectacularidad, una verdadera pasada que apenas ha envejecido. De hecho, hay pocos juegos que hayan conseguido acercársele en este aspecto. En su momento, señalamos que la dificultad es algo irregular y que tiene un exceso de secuencias cinemáticas, pero la jugabilidad se mantiene excelente: absorbente, intenso, realista... y genial.



▲ Eso del "tiempo bala" ya lo vimos en el primer «Max Payne» y para esta segunda entrega fue rediseñado potenciando el conjunto y aportándole genialidad.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 18

- **Género:** Acción
- **PVP Rec.:** 19,99 €
- **Comentado:** MM 106 (Nov. 2003)
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Remedy Entert./Rockstar/Take 2
- **Distrib.:** Take 2 **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *www.maxpayne2.com*

LA ANTIGUA NOTA 95

▶UNA OBRA DE ARTE. *Imprescindible para todo aficionado a la acción, sobresaliente en gráficos, guión y jugabilidad, aunque se te hará corto.*



LA NUEVA NOTA 94

▶HA DE ESTAR EN TU COLECCIÓN. *No te molestes en explicarte porqué no jugaste con él cuando salió. ¡Ahora, no tienes excusa!*



▲ El juego es una demostración de tecnología, tanto por sus gráficos como por el realismo de la simulación física que muestra con el uso de las armas.



▲ En el segundo episodio controlamos a Mona con su rifle de precisión, quién es compañera accidental de Max y causa de casi todos sus males.

Hidden & Dangerous 2

En las narices del Tercer Reich

ANTES DECÍAMOS

Todos los pertrechos listos, las armas, la munición... y tu comando salta en paracaídas, tras las líneas enemigas. Vais bien equipados pero, ¿será suficiente? «Hidden & Dangerous 2» es la segunda entrega de uno de los decanos de la acción táctica, Controlamos a cuatro soldados con distintas habilidades y un amplio arsenal para llevar a cabo misiones encubiertas, de espionaje, rescate, infiltración o sabotajes. La planificación y la improvisación definen un estilo de juego en el que predomina el suspense y el realismo.

AHORA DECIMOS

«Hidden & Dangerous 2» no logró ser tan impactante como su antecesor, cinco años atrás. Para entonces, ya había juegos de acción táctica muy completos y, dentro del ámbito bélico, la complejidad de su planteamiento y su compromiso con el realismo excluía las trepidantes y espectaculares batallas que sí nos ofrecían otros títulos con, –dicho sea de paso– mejores gráficos. Aún así, «Hidden & Dangerous 2» es un juego sensacional, magistral en el diseño de las misiones. Una alternativa ideal, si tienes inquitud por el realismo.



▲ Contamos con un amplio arsenal y un personal especializado que hemos de coordinar bien.



▲ Tras la planificación de las misiones, en la ejecución hay que contar con infinidad de imprevistos.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

▶ Género: Acción/Estrategia
▶ PVP Rec.: 19,99 €
▶ Comentado: MM 106 (Nov. 2003)
▶ Idioma: Castellano (textos y manual)
▶ Estudio/Compañía: Illusion Softworks/Take 2
▶ Distrib.: Take 2 Nº de CDs: 3
▶ Lanzamiento: Ya disponible
▶ Web: www.hidden-and-dangerous.com

LA ANTIGUA NOTA 87

▶ *COMPLEJO Y REALISTA. Se trata de una alternativa esencial en el género para los que demandan realismo dentro de la acción bélica.*

LA NUEVA NOTA 85

▶ *ACCIÓN Y ESTRATEGIA BÉLICA. No ha salido ningún juego bélico que combine acción y táctica con tanto acierto y rigor.*

Pandora Tomorrow + Raven Shield

Maestro de la infiltración



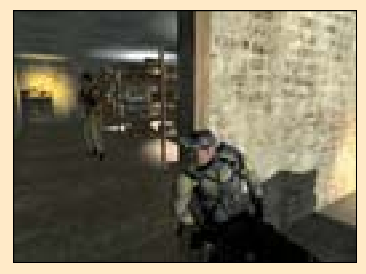
▲ La utilización de sofisticado equipo de espía y armamento es una de las cosas que hacen este juego tan divertido, al combinarse con una excepcional recreación del entorno.

ANTES DECÍAMOS

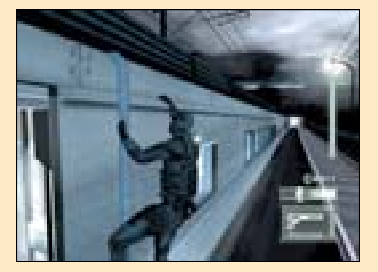
A Sam Fisher, especialista en las misiones más duras de infiltración, le ha sido encomendada una nueva misión de alto riesgo. Al igual que en el original, el desarrollo de las misiones requiere la máxima concentración del jugador para no echar a perder la misión. Consisten en eludir los sistemas de vigilancia, interrogar a los agentes enemigos, descubrir secretos y, poco a poco, desvelar una trama terrorista. Para ello, nuestro personaje cuenta con amplias posibilidades de acción, gracias a un sofisticado equipamiento de espionaje y armas, y a un repertorio de movimientos sin igual.

AHORA DECIMOS

Con «Splinter Cell» hemos visto asentarse un estilo de juego único, basado en la infiltración, que fue perfeccionado en «Pandora Tomorrow», añadiendo además un original modo multijugador. La realización técnica está a gran altura y el juego nos permite afontar cada obstáculo con gran libertad, mientras que la tensión y el suspense se alternan con momentos de intensa acción. Además, en este pack viene acompañado de uno de los clásicos recientes de la acción táctica «Raven Shield», la tercera entrega de «Rainbow Six».



▲ La utilización del entorno es crucial para mantener a nuestro personaje furtivo.

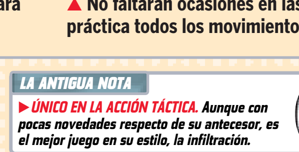


▲ No faltarán ocasiones en las que poner en práctica todos los movimientos de Sam.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

▶ Género: Acción
▶ PVP Rec.: 19,95 €
▶ Comentado: MM 111 (Abril 2004)
▶ Idioma: Castellano
▶ Estudio/Compañía: Ubisoft Montreal/Ubisoft
▶ Distrib.: Ubisoft Nº de CDs: 5
▶ Lanzamiento: Ya disponible
▶ Web: www.pandoratomorrow.com



LA ANTIGUA NOTA 90

▶ *ÚNICO EN LA ACCIÓN TÁCTICA. Aunque con pocas novedades respecto de su antecesor, es el mejor juego en su estilo, la infiltración.*

LA NUEVA NOTA 94

▶ *UN PACK SENSACIONAL. Reciente, muy bueno y a buen precio, se acompaña con otro juego que es de lo mejor en el género de la acción táctica.*

Series clásicas

ACTIVISION	
Call of Duty Juego del Año	29,95€

ATARI – ESPECIALES	
Atari 80 Juegos Clásicos PC	24,99€
Civilization III	19,90€
Civilization III Deluxe Edition	39,99€
Enter the Matrix	29,99€
Line of Sight: Vietnam	19,90€
Neverwinter Nights	19,95€
Neverwinter Nights Deluxe Edition	39,99€

ELECTRONIC ARTS – CLASSIC	
James Bond 007 Nightfire	19,95€
Madden NFL 2003	19,95€
Medal of Honor Allied Assault	19,95€
NBA Live! 2004	19,95€
Need for Speed Underground	19,95€
NHL 2003	19,95€
Sid Meier's Sim Golf	19,95€
Sim City 4	19,95€
Tiger Woods PGA Tour 2003	19,95€

ELECTRONIC ARTS – DELUXE EDITION	
Battlefield 1942 The WWII Anthology	47,95€
C&C Generals Deluxe Edition	49,95€
Los Sims Megaluxe	44,95€
Los Sims Gigaluxe	49,95€
Medal of Honor Allied Assault Deluxe	49,95€

FRIENDWARE SERIE ORO/PRECIO ESPECIAL	
Anno 1602	9,95€
Blade. The Edge of Darkness	9,95€
Chess Partner	9,95€
Comanche 4	9,95€
Cycling Manager 3	9,95€
Delta Force Black Hawk Down	9,95€
Delta Force Land Warrior	9,95€
Delta Force Task Force Dagger	18,00€
Devastation	9,95€
Duke Nukem Manhattan Project	9,95€
Legión	19,95€
New World Order	9,95€
Primitive Wars	19,95€
Ring II: El Crepúsculo de los Dioses	9,95€
Roller Coaster World 2	19,95€
Syberia	9,95€
Team Factor	19,95€
Trainz	19,95€

FX INTERACTIVE – FX PREMIUM	
Apache Havoc	9,95€
Hollywood Monster	9,95€
Imperivm Edición Oro	9,95€
Imperivm II	9,95€
Real War	9,95€
Runaway	9,95€
Sega Rally Championship	9,95€
The Longest Journey	9,95€
Torrente: El Juego	9,95€
Tzar Edición Oro	9,95€
Pack Edición Platino FX	19,95€
Pack MultiEstragia	19,95€
Patrician III	9,95€

NOBILIS IBÉRICA – NUEVO PRECIO	
Chaser	29,90€
Europa 1400	29,90€
Silent Storm	29,90€
Spellforce: The Order of Dawn	34,90€

MICROSOFT	
Rise of Nations Gold	49,99€
Age Of Mythology Gold	49,99€

PLANETA DE AGOSTINI – RED COLLECTION	
SimCity 3000 World Edition	9,95€
Need for Speed Porsche 2000	9,95€
Tiger Woods PGA Tour 2001	9,95€
Command & Conquer Renegade	9,95€

PROEIN – ESPECIALES	
Commandos Edición Histórica	29,95€
Comandos Saga	29,95€

PROEIN – XTREME/PRECIO ESPECIAL	
Commandos Más Allá del Deber	11,99€
Conflict Desert Storm	17,95€
Cossacks Gold Edition	12,95€
Crisis Team Ambulance Driver	17,95€
Quake III: Arena	17,95€
Return to Castle Wolfenstein Gold	17,95€
Soldier of Fortune 2	17,95€
Tomb Raider. Lara Croft. El Ángel de la Oscuridad	19,95€
Tony Hawk's Pro Skater 3	17,95€

Series clásicas

PROEIN – SERIE ORO	
Praetorians	19,95€
PUNTO SOFT – DREAMLINE	
Echelon Wind Warriors	19,95€
Enigma. Rising Tide	19,95€
Strategic Command	19,95€
Enigma Gold	29,95€
TAKE 2	
Vietcong Purple Haze	29,99€
Serious Sam: The 2nd Encounter	19,99€
Grand Theft Auto 3	19,99€
Hidden & Dangerous 2	19,99€
Mafia	19,99€
Manhunt	19,99€
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	19,99€
Stronghold Crusader Deluxe	19,99€
Stronghold Crusader	19,99€
Vietcong	19,99€
Trópico 2: Pirate Cove	19,99€
UBI SOFT – CODEGAME	
Age of Empires Gold	9,95€
Battle Realms	19,95€
Chessmaster 9000	9,95€
Dungeon Siege	9,95€
Flight Simulator 98	9,95€
Ghost Recon + D. Siege + Island Thunder	9,95€
IL-2 Sturmovik	9,95€
Links 2003	9,95€
Mechwarrior 4 Vengeance	9,95€
Morrowind + Tribunal + Bloodmoon	9,95€
Pandora´s Box	9,95€
Pandora Tomorrow + Raven Shield	19,95€
Piratas del Caribe	19,95€
Pack Prince of Persia + XIII	19,95€
Rayman	5,95€
Splinter Cell	9,95€
Will Rock	5,95€
XIII	9,95€
VIRGIN PLAY – WHITE LABEL	
Baldur's Gate	11,95€
Ford Racing 2	19,95€
Iron Storm	19,95€
Max Payne	17,95€
VIRGIN PLAY EDICIÓN ESPECIAL/COLECCIÓN	
All Sports Pack	14,95€
Battle Of Britain	5,95€
Carmageddon II. Carpocalypse Now	7,95€
Carmageddon TDR 2000	7,95€
Crazy Taxi	5,95€
Crimson Skies	5,95€
Eurofighter Typhoon	7,95€
Expendable	7,95€
Fallout Compilation	17,95€
Flanker 2.0	5,95€
Ford Racing 2	5,95€
Icewind Dale + Heart of Winter	14,95€
Icewind Dale Compilation	59,95€
Mobile Forces	7,95€
Offroad	7,95€
Settlers III Gold	5,95€
Settlers IV	9,95€
Starlancer	5,95€
Starsky & Hutch	5,95€
Syberia + Amerzone	19,95€
Total Inmersion Racing	5,95€
Tripack Adventure	14,95€
VIVENDI – BEST SELLER	
Aliens vs Predator 2	14,95€
Diablo II	14,95€
Empire Earth EE	14,95€
Half-Life	14,95€
Nascar 4	14,95€
No Ones Lives Forever 2	14,95€
Pack SWAT	12,99€
Starcraft + Broodwar	14,95€
The Thing	14,95€
WarCraft III Battlechest	49,99€
ZETA GAMES – TITANIUM	
Aquanox	9,95€
Cultures II	9,95€
Etherlords	9,95€
Hover Ace	9,95€
Industry Giant II	9,95€
King of the Road	9,95€
Mortadelo Gold	19,95€
Mortyr	9,95€
S.W.I.N.E	9,95€
Thandor	9,95€
WWIII Black Gold	9,95€

The Settlers IV

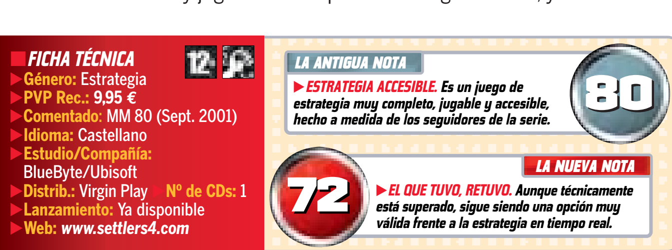
Juega a ser Dios

ANTES DECÍAMOS

Olvida todas las lecciones de Historia aprendida. Nuevamente, en la cuarta entrega de «The Settlers» tienes licencia para reescribirla, con la única y original excusa de colonizar un archipiélago en el que coinciden cuatro civilizaciones: romanos, mayas vikingos y la misteriosísima Tribu Oscura. Genuino en su planteamiento es, más que nunca, un juego de estrategia de gestión, con una IA estupenda. Resulta además muy accesible para cualquier aficionado y pese a su lento desarrollo es también muy jugable.

AHORA DECIMOS

Esta fabulosa serie de estrategia se ha caracterizado por permanecer, –en esencia– inmutable, al menos hasta «The Settlers IV» ahora reeditado, justo cuando la quinta entrega está a puntito de salir. Para construir tu imperio y defenderlo del enemigo has de tener en cuenta un montón de condicionantes, pero la cuidada traducción contribuye a que su mecánica se capte desde el principio sin ningún problema. Técnicamente el juego se ha quedado atrás, pero sigue teniendo buena pinta a pesar de sus gráficos 2D, ya en desuso.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia
- **PVP Rec.:** 9,95 €
- **Comentado:** MM 80 (Sept. 2001)
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** BlueByte/Ubisoft
- **Distrib.:** Virgin Play **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** www.settlers4.com

LA ANTIGUA NOTA 80

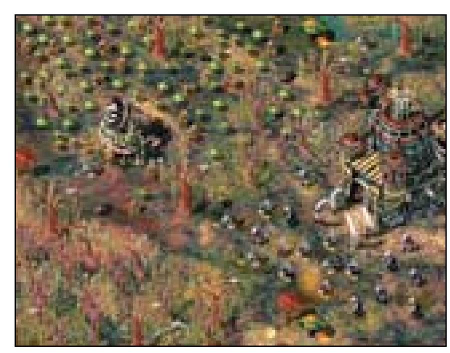
ESTRATEGIA ACCESIBLE. Es un juego de estrategia muy completo, jugable y accesible, hecho a medida de los seguidores de la serie.

LA NUEVA NOTA 72

EL QUE TUVO, RETUVO. Aunque técnicamente está superado, sigue siendo una opción muy válida frente a la estrategia en tiempo real.



▲ Aunque lo principal es ser un buen administrador, tendrás que darte de tortas con otras civilizaciones.

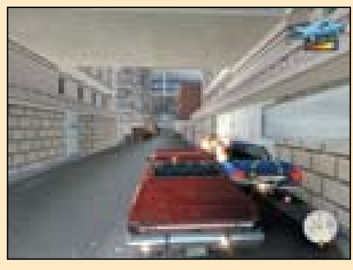


▲ Aunque cada civilización cuenta con una campaña, la principal se centra en la Tribu Oscura.

Starsky & Hutch



▲ En «Starsky & Hutch» no juegas a ser poli, juegas a la serie de TV. Además de preocuparnos por capturar a los malos hemos de preocuparnos por el nivel de audiencia.



▲ Además de embestirle con el parachoques tendrás que sacar la "pipa" por la ventanilla.



▲ Las escenas de animación son un homenaje a los personajes de la serie.

ANTES DECÍAMOS

Si eres un as del volante pero también quieres dar rienda suelta a tu espíritu de poli, aquí tienes un hervidero de velocidad, acción y espectáculo visual, que te llevará a las apoteósicas persecuciones de las pelis de los 70. Y es que, pese al remake del cine, el juego se inspira en una serie, "Starsky & Hutch" que sólo recordarán los más veteranos. Más allá de lo anecdótico, es un juego con un estilo arcade que te desafía a sacar lo mejor de tu habilidad al volante y tu puntería, en persecuciones repletas de sucesos inesperados. Destaca, además, un motor de simulación física de lo más realista.

AHORA DECIMOS

«Starsky & Hutch» es espectáculo y consiste precisamente en dar espectáculo, puesto que es el jugador quien participa en la acción haciendo que las persecuciones capten la atención del público de la serie. Original en su planteamiento, el juego no ha perdido ni una pizca de interés desde su lanzamiento y sigue resultando muy divertido. El único rival serio que le ha salido a «Starsky & Hutch» es «FlatOut» que es, sólo, un poquito más "gamberro".

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Velocidad
- **PVP Rec.:** 5,95 €
- **Comentado:** MM 103 (Agosto 2003)
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Minds Eye/Empire Interactive
- **Distrib.:** Planeta **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** www.starsky&hutch.com

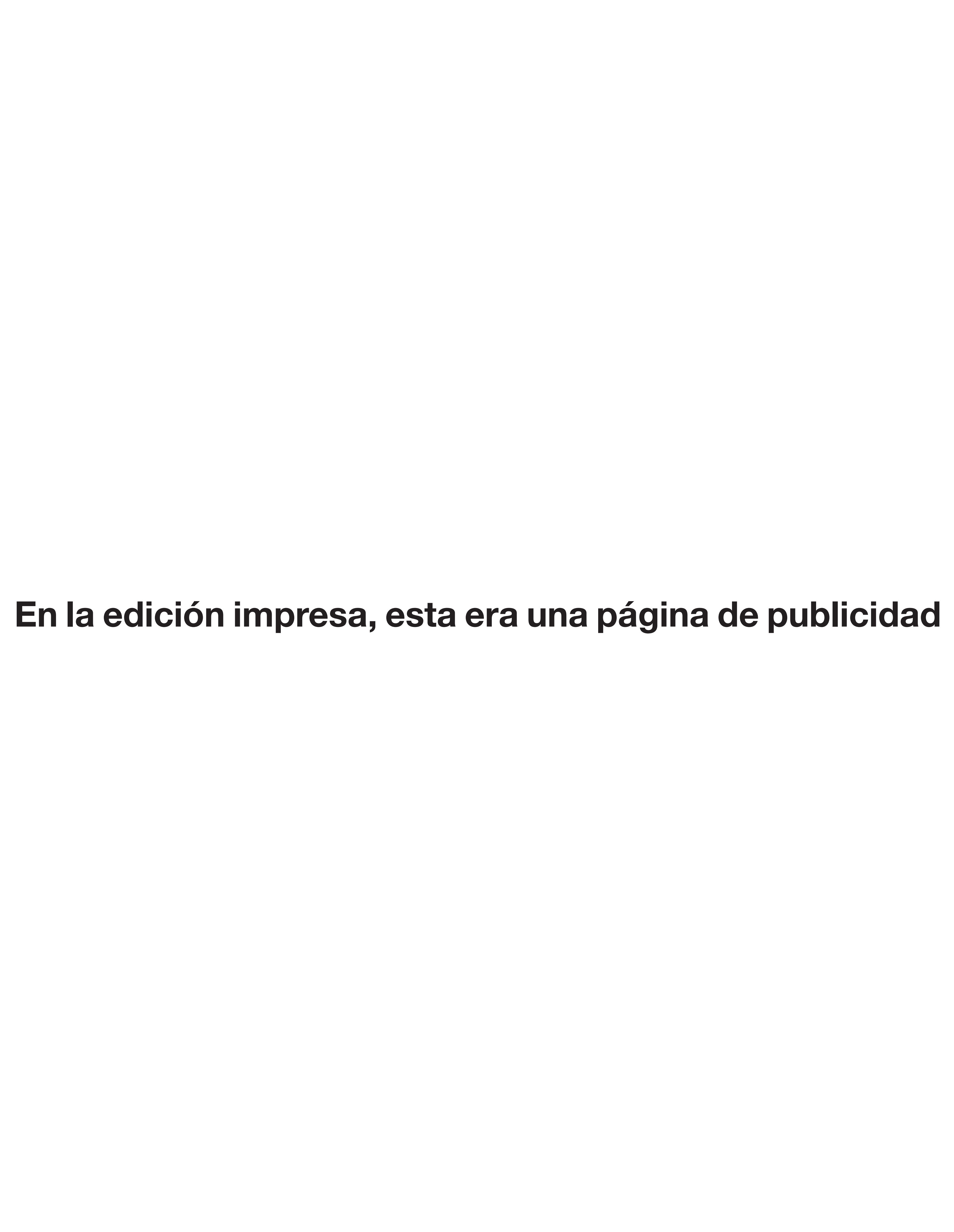
LA ANTIGUA NOTA

JUGABILIDAD SIN LÍMITES. Un juego con velocidad, acción y espectacularidad y un precio estupendo. Lo de la serie de TV, es lo de menos.

LA NUEVA 86



PASA LA ITV SIN PROBLEMA. Conserva todas sus cualidades originales, únicamente sus gráficos

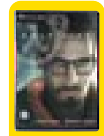
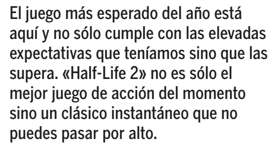

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La Lista de Micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento en esta guía para amantes de los juegos para PC.

Los Recomendados

Incorporaciones esperadas junto con alguna sorpresa, «Half-Life 2» que sigue en lo más alto y una selección que se anima nada más comenzar el nuevo año. Y hablando de 2005... ¿qué llegaremos a ver por aquí en él?

1 Half-Life 2

- Acción - Valve Software
- Vivendi - 54,99 €

El juego más esperado del año está aquí y no sólo cumple con las elevadas expectativas que teníamos sino que las supera. «Half-Life 2» no es sólo el mejor juego de acción del momento sino un clásico instantáneo que no puedes pasar por alto.

- Comentado en Micromanía 119
- Puntuación: 98





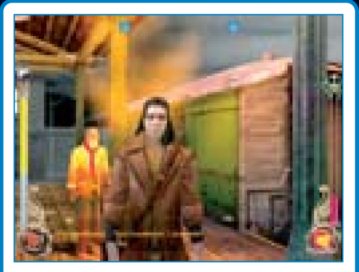
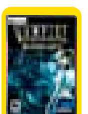
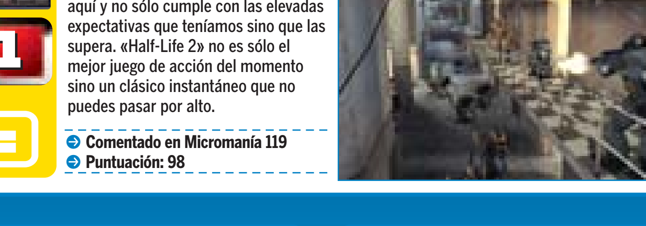
2 Medal of Honor Pacific Assault

- Acción - E.A.L.A./E.A. Games
- Electronic Arts - 49,95 €

La acción bélica más realista tiene una cita con cualquier amante del género en un juego sensacional con una jugabilidad a prueba de bomba.

- Comentado en Micromanía 119
- Puntuación: 97



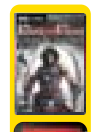


3 Vampire: Bloodlines

- Rol - Troika Games/Activision
- Activision - 49,95 €

Reproduce con maestría el mundo, apasionante, de "Vampiro La Mascarada", sin olvidar la acción y la aventura como ingredientes. Y su realización técnica es de miedo.

- Comentado en Micromanía 120
- Puntuación: 90



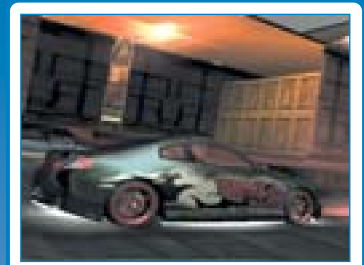
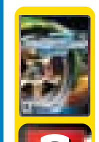

8 Prince of Persia El Alma del Guerrero

- Acción/Avent. - Ubisoft Montreal - Ubisoft - 49,95 €

Su acción, brutal, su excelente guión y su sorprendente apartado técnico, con una jugabilidad altísima, hacen de él un juego sólido y fascinante.

- Comentado en Micromanía 119
- Puntuación: 96



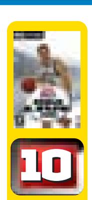



9 Need For Speed Underground 2

- Velocidad - EA Games
- Electronic Arts - 49,95 €

El tuning en todas sus variantes vuelve a ser protagonista de este título, de lo más variado y divertido que se puede jugar en su género.

- Comentado en Micromanía 118
- Puntuación: 93

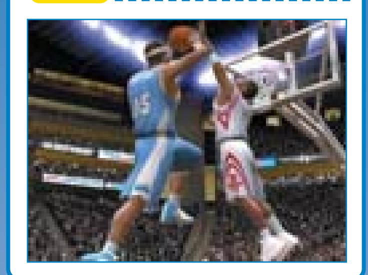


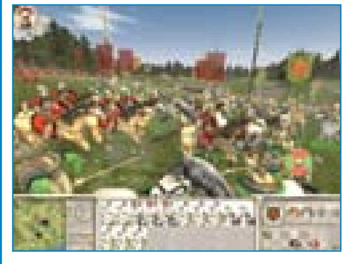
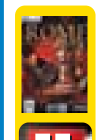
10 NBA Live 2005

- Deportivo - E.A. Sports
- Electronic Arts - 47,95 €

La excelente física del balón y una IA elevadísima hacen que jugar con este título se convierta en toda una experiencia de realismo y diversión. ¡Y con una dificultad ajustadísima!

- Comentado en Micromanía 119
- Puntuación: 93



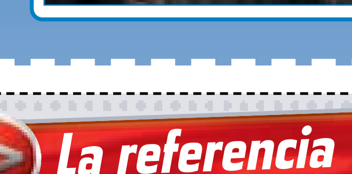



11 Rome: Total War

- Acción - The Creative Assembly
- Activision - 49,95 €

Las batallas más impresionantes que se han visto en su género. El rigor histórico, la amplitud de la campaña y su profundidad lo hacen grande como muy pocos.

- Comentado en Micromanía 117
- Puntuación: 96



La referencia

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Estrategia

Rome: Total War

- The Creative Assembly - Activision - 49,95 €

Es muy difícil imaginar un juego de estrategia que supere a «Rome». Es absolutamente brillante en todas sus facetas, que son muchas.

- Comentado en MM 117 - Puntuación: 96



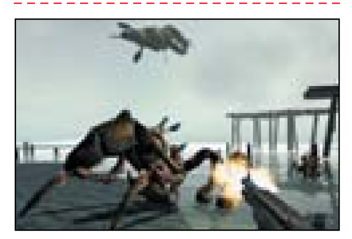
Acción

Half-Life 2

- Valve Software - Vivendi - 54,99 €

El sucesor de «Half-Life» se ha revelado como una auténtica obra maestra. Desde este mes, es la referencia a seguir en el género de la acción.

- Comentado en MM 119 - Puntuación: 98



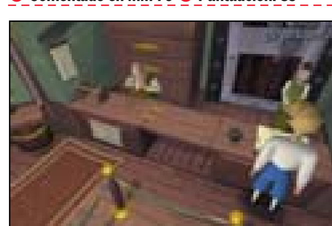
Aventura

La Fuga de Monkey Island

- LucasArts - EA - 17,95 €

Lleva aquí mucho tiempo porque es inimitable. La aventura está dando grandes títulos, pero es muy difícil superar a «Monkey».

- Comentado en MM 70 - Puntuación: 89



Los más vendidos en ... España

Título	Género	Compañía
1. PC Fútbol 2005 (+3)	Deportivo	Planeta DeAgostini
1. Los Sims 2 (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
3. Half-Life 2 (+18)	Acción	Vivendi
4. Imperivm II: Premium (+12)	Estrategia	FX Interactive
5. Patrician III: Premium (+3)	Estrategia	FX Interactive
6. Total Club Manager 2005 (+3)	Deportivo	Electronic Arts
7. NFS: Underground 2 (+3)	Velocidad	Electronic Arts
8. FIFA Fútbol 2005 (+3)	Deportivo	Electronic Arts
9. Rome: Total War (+12)	Estrategia	Activision
10. MoH: Pacific Assault (+16)	Acción	Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Noviembre de 2004.

Los más vendidos en ... U.K.

Título	Género	Compañía
1. The Sims 2 (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
2. Half-Life 2 (+18)	Accion	Vivendi
3. Football Manager 2005 (+3)	Deportivo	Atari
4. MoH: Pacific Assault (+16)	Acción	Electronic Arts
2. Rome: Total War (+12)	Estrategia	Activision
6. RollerCoaster Tycoon (+3)	Estrategia	Atari
7. Zoo Tycoon 2 (+3)	Estrategia	Microsoft
8. NFS: Underground 2 (+3)	Velocidad	Electronic Arts
9. Sid Meier's Pirates! (+12)	Acción/Aventura	Atari
10. CSI: Miami (+16)	Aventura	Ubisoft

* Datos elaborados por Game/Guide/Complete EPOS Solutions correspondientes a Noviembre de 2004.

Los más vendidos en ... U.S.A.

Título	Género	Compañía
1. World of Warcraft (+12)	Rol	Vivendi
2. Half-Life 2 (+18)	Accion	Vivendi
3. RollerCoaster Tycoon 3 (+3)	Estrategia	Atari
3. The Sims 2 (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
4. The Sims: Deluxe (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
5. Call of Duty (+16)	Acción	Activision
6. Zoo Tycoon 2 (+3)	Estrategia	Microsoft
7. The Incredibles (+7)	Acción	THQ
8. MoH: Pacific Assault (+16)	Acción	Electronic Arts
9. Everquest 2 (+12)	Rol	Sony Online

* Datos elaborados por NPD correspondientes a Noviembre de 2004.

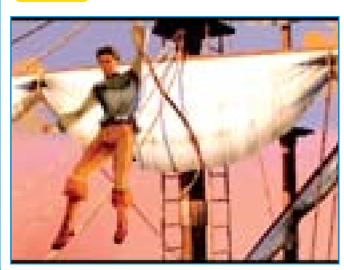
Sid Meier's Pirates!

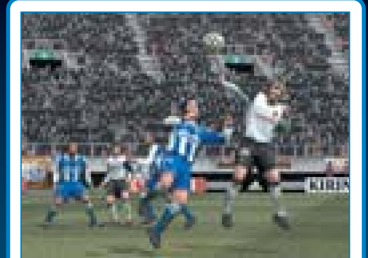
4 · N

Aventura/Acción · Firaxis/Atari · Atari · 49,99 €

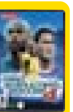
El maestro Meier ha rescatado un clásico de todos los tiempos quince años después y, sin variar la idea original, ha vuelto a crear un juegazo divertidísimo.

Comentado en Micromanía 120 · Puntuación: 93





Pro Evolution Soccer 4



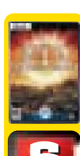
5 · =

Deportivo · KCET/Konami · Konami · 34,95 €

El mejor simulador del deporte rey nos ofrece un sistema de juego de lo más completo y enormemente sencillo, junto a un realismo total.

Comentado en Micromanía 119 · Puntuación: 94

La Batalla por la Tierra Media

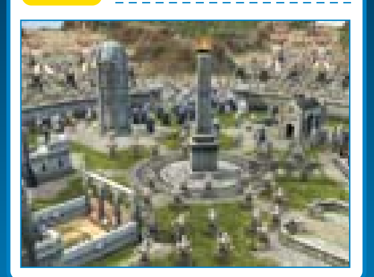


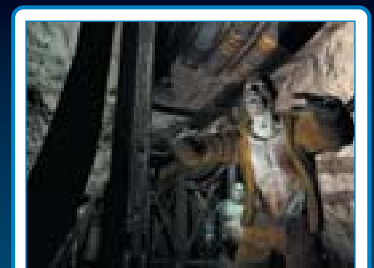
6 · =

Estrategia · E.A. Games · Electronic Arts · 49,95 €

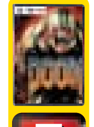
Los autores de «C&C Generals» han adaptado de maravilla las películas de "El Señor de los Anillos" y hecho un juego de estrategia soberbio.

Comentado en Micromanía 119 · Puntuación: 95





Doom 3



7 · ↓

Acción · id Software/Activision · Proein · 54,95 €

Tras tres meses en nuestro primer puesto, su tremenda acción y su terror psicológico siguen contando, y mucho, entre nuestros favoritos. De lo mejor, sin ninguna duda.

Comentado en Micromanía 116 · Puntuación: 98

The Chronicles of Riddick



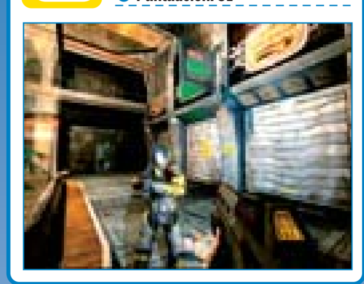


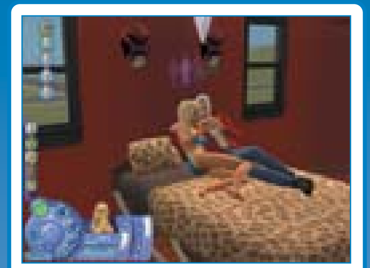
12 · N

Acción · Starbreeze/Sierra · Vivendi · 49,99 €

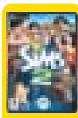
Una estupenda sorpresa que irrumpe en la Acción por la puerta grande. Además de trepidante cuenta con un diseño sensacional.

Comentado en Micromanía 120 · Puntuación: 91





Los Sims 2



13 · =

Simulador · Maxis · Electronic Arts · 59,95 €

Sin duda, es el simulador social más completo, cuidado al detalle y lleno de opciones de todos los tiempos. Las posibilidades con estos locos bajitos son infinitas...

Comentado en Micromanía 117 · Puntuación: 94

Far Cry

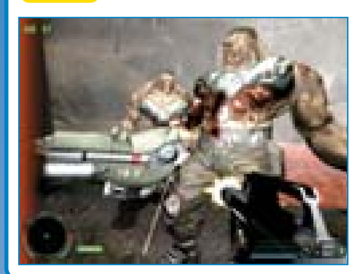


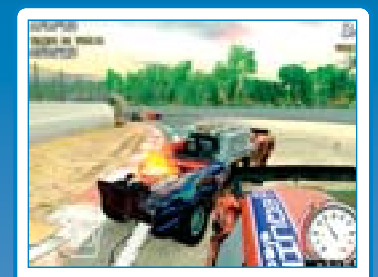
14 · =

Acción · Crytek/Ubisoft · Ubisoft · 49,95 €

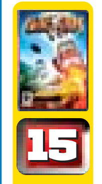
Un innovador desarrollo apoyado sobre una cuidadísima realización técnica para ofrecer una jugabilidad de infarto. Te quedarás pegado a la pantalla sin poder dejar de jugar...

Comentado en Micromanía 110 · Puntuación: 97





FlatOut



15 · N

Velocidad · Bugbear/Empire · Virgin Play · 39,95 €

Se trata de llegar el primero y no importa mucho cómo. Con «FlatOut» tienes uno de los más espectaculares juegos velocidad y sin duda el más impactante.

Comentado en Micromanía 120 · Puntuación: 85

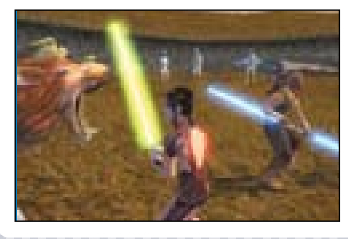


Rol
Caballeros de la Antigua República

Bioware/LucasArts/Activ. · Proein · 49,95 €

Resulta paradójico calificar este juego de realista cuando se trata de ciencia ficción pura, pero si juegas con él nos entenderás, seguro.

Comentado en MM 108 · Puntuación: 94



Velocidad
TOCA Race Driver 2

Codemasters · Proein · 49,99 €

La verdad es que el género de la velocidad no es muy prolífico en PC, pero aunque hubiera mil más, «TOCA Race Driver 2» nos seguiría encantando.

Comentado en MM 112 · Puntuación: 90



Simulación
Pacific Fighters

Maddox/1C/Ubisoft · Ubisoft · 29,95 €

Habiendo perfeccionado la serie «IL2», este simulador que nos lleva a la guerra del Pacífico es, sin duda lo mejor del momento en el género.

Comentado en MM 119 · Puntuación: 87



Deportivos
Pro Evolution Soccer 4

KCET/Konami · Konami · 34,95 €

Poco le ha durado a «FIFA» el reinado, pues los chicos de Konami se han vuelto a salir con su «Pro Evo Soccer». Sin duda, el mejor juego de fútbol.

Comentado en MM 119 · Puntuación: 94



Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos vosotros.

Estrategia

Las grandes batallas de «El Señor de Los Anillos» y «Rome» captan las preferencias de los aficionados a la estrategia, pero «Los Sims 2» continúan cerca.



1 ESDLA: La Batalla por la Tierra Media
30% de las votaciones
N
MM 119 · Puntuación: 95
EA Games
Electronic Arts España



2 Rome: Total War
28% de las votaciones
=
MM 117 · Puntuación: 96
Creative Assembly/Activision
Activision España



3 Los Sims 2
23% de las votaciones
↓
MM 117 · Puntuación: 94
Maxis/Electronic Arts
Electronic Arts España

4 Warhammer 40000 Dawn of War
15% de las votaciones
↑
MM 117 · Puntuación: 92
Relic/THQ
Proein

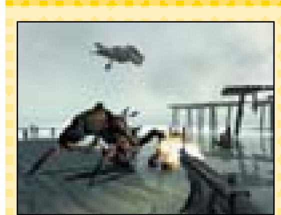
5 Ground Control II Operation Exodus
4% de las votaciones
N
MM 114 · Puntuación: 96
Massive Entertainment
Vivendi

Acción

La coincidencia de varias novedades en el género vuelcan la lista de una manera algo inesperada. «Half-Life 2» y «Pacific Assault» se disputan el primer puesto de la lista.



1 Medal of Honor: Pacific Assault
33% de las votaciones
N
MM 116 · Puntuación: 97
E.A.L.A./EA Games
Electronic Arts



2 Half-Life 2
32% de las votaciones
N
MM 119 · Puntuación: 98
Valve/Sierra
Vivendi



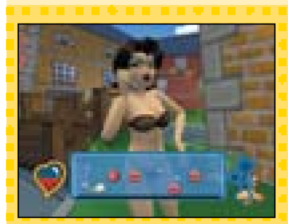
3 Prince of Persia El Arma del Guerrero
18% de las votaciones
N
MM 119 · Puntuación: 96
Ubisoft Montreal
Ubisoft

4 Scrapland
10% de las votaciones
N
MM 118 · Puntuación: 92
Mercury Steam/Enlight
Zeta Games

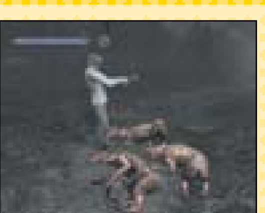
5 Far Cry
7% de las votaciones
↓
MM 110 · Puntuación: 97
Crytek
Ubisoft

Aventura

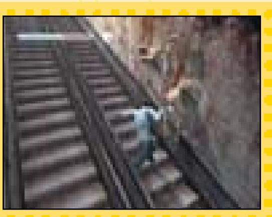
Ligar no es lo suyo, por mucho empeño que ponga pero, mientras lo intenta, Larry se mantiene, un mes más, en el primer puesto de la lista. Ánimo Larry...



1 Leisure Suit Larry Magna Cum Laude
32% de las votaciones
=
MM 118 · Puntuación: 88
High Voltage/Sierra
Vivendi



2 Silent Hill 4 The Room
27% de las votaciones
↑
MM 117 · Puntuación: 82
Konami
Konami



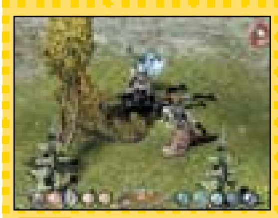
3 Myst IV: Revelation
21% de las votaciones
↑
MM 118 · Puntuación: 84
Team Revelation/Cyan
Ubisoft

4 Obscure
12% de las votaciones
↑
MM 115 · Puntuación: 85
Hydravision/Microïds
Virgin Play

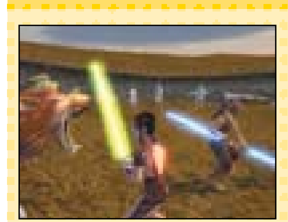
5 Syberia II
8% de las votaciones
↓
MM 111 · Puntuación: 90
Microïds
Virgin Play

Rol

No suele haber mucho movimiento entre vuestras preferencias de rol, pero apenas ha salido «Bloodlines» ya se ha hecho un hueco en nuestra lista.



1 Sacred. La Leyenda del Arma Sagrada
30% de las votaciones
=
MM 115 · Puntuación: 92
Ascaron
FX Interactive



2 SW: Caballeros de la Antigua República
29% de las votaciones
↑
MM 108 · Puntuación: 94
Bioware/LucasArts/Activision
Proein



3 Vampire BloodLines
25% de las votaciones
N
MM 120 · Puntuación: 90
Troika Games/Activision
Activision

4 El Templo del Mal Elemental
10% de las votaciones
↑
MM 107 · Puntuación: 90
Troika Games/Atari
Atari

5 Neverwinter Nights
9% de las votaciones
↓
MM 91 · Puntuación: 92
Bioware/Interplay
Atari

Velocidad

Después de la llegada de las últimas novedades «NFS Underground 2» se acomoda en la primera posición. Habrá que ver qué hace «FlatOut» al respecto el mes que viene.



1 Need For Speed Underground 2
29% de las votaciones
=
MM 117 · Puntuación: 93
EA Games
Electronic Arts



2 TOCA Race Driver 2
27% de las votaciones
=
MM 111 · Puntuación: 90
Codemasters
Proein



3 Richard Burns Rally
21% de las votaciones
↑
MM 117 · Puntuación: 84
Warthog/SCi Games
Proein

4 Xpand Rally
15% de las votaciones
N
MM 117 · Puntuación: 85
Techland
Zeta Games

5 TrackManía
10% de las votaciones
=
MM 114 · Puntuación: 80
Nadeo/Brigades
PuntoSoft

El espontáneo

"Lo de las Hormigas León de «Half-Life2» da para un juego de estrategia. Ya podría Valve hacer un «Ants Tycoon» o un «Leon Commander»..."



Saúl (Madrid)

» ¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

Simulación

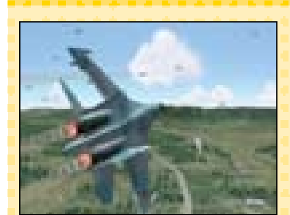
Aunque después de la serie «IL-2» no se puede decir que «Pacific Fighters» venga a revolucionar el género, le ha bastado un mes para colocarse el primero.



1 
«Pacific Fighters»


32% de las votaciones

N 
- MM 119 - Puntuación: 87
- 1C Maddox Games/Ubisoft
- Ubisoft



2 *Lock On: Air Combat Simulations*

26% de las votaciones

= 
- MM 108 - Puntuación: 90
- Eagle Dynamics
- Ubisoft



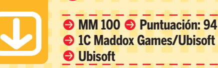
3 
X-Plane Flight Simulator v.7

20% de las votaciones

↑ 
- MM 112 - Puntuación: 78
- Laminar Research
- Friendware

4 
IL-2 Sturmovik Forgotten Battles


15% de las votaciones

↓ 
- MM 100 - Puntuación: 94
- 1C Maddox Games/Ubisoft
- Ubisoft

5 
Flight Simulator 2004

7% de las votaciones

=
- MM 95 - Puntuación: 82
- Microsoft
- Microsoft

Deportivos

¡Esto está que arde! De momento «FIFA 2005» aguanta la embestida de «Pro Evolution Soccer 4». Más discretamente, también entra «Football Manager 2005».

1 *FIFA 2005*

31% de las votaciones

=
- MM 117 - Puntuación: 93
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts España

2 *Pro Evolution Soccer 4*

29% de las votaciones

N
- MM 119 - Puntuación: 94
- KCET/Konami
- Konami

3 *Top Spin*

26% de las votaciones

=
- MM 118 - Puntuación: 87
- PamDev / Atari
- Atari

4 *Total Club Manager 2005*

10% de las votaciones

=
- MM 117 - Puntuación: 90
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts España

5 *Football Manager 2005*

4% de las votaciones

N
- MM 119 - Puntuación: 80
- Sports Interactive/Sega
- Atari

Clásicos de todos los tiempos

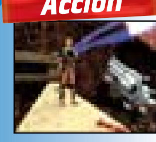
En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

Estrategia



1 Age of Empires	2 Civilization III	3 Commandos
39% de las votaciones	37% de las votaciones	24% de las votaciones
Comentado en MM 37	Comentado en MM 87	Comentado en MM 42
Puntuación: 90	Puntuación: 90	Puntuación: 92
Ensemble Studios	Firaxis	Pyro Studios

Acción



1 Half-Life	2 RTC Wolfenstein	3 Max Payne
40% de las votaciones	37% de las votaciones	23% de las votaciones
Comentado en MM 61	Comentado en MM 84	Comentado en MM 80
Puntuación: 91	Puntuación: 97	Puntuación: 86
Valve Software	Gray Matter/Id	Remedy Entertainment

Aventura



1 Monkey Island 4	2 Gabriel Knight III	3 L.S. Larry VII
49% de las votaciones	36% de las votaciones	15% de las votaciones
Comentado en MM 70	Comentado en MM 60	Comentado en MM 27
Puntuación: 89	Puntuación: 86	Puntuación: 80
LucasArts	Sierra	Sierra

Rol



1 Diablo II	2 Baldur's Gate II	3 Neverwinter N.
36% de las votaciones	33% de las votaciones	31% de las votaciones
Comentado en MM 67	Comentado en MM 50	Comentado en MM 80
Puntuación: 85	Puntuación: 91	Puntuación: 91
Blizzard	Bioware	Bioware

Velocidad



1 Grand Prix 4	2 Need For Speed	3 Moto GP 2
41% de las votaciones	36% de las votaciones	23% de las votaciones
Comentado en MM 87	Comentado en MM 107	Comentado en MM 102
Puntuación: 90	Puntuación: 88	Puntuación: 88
Microprose	EA Games	Climax

Simulación



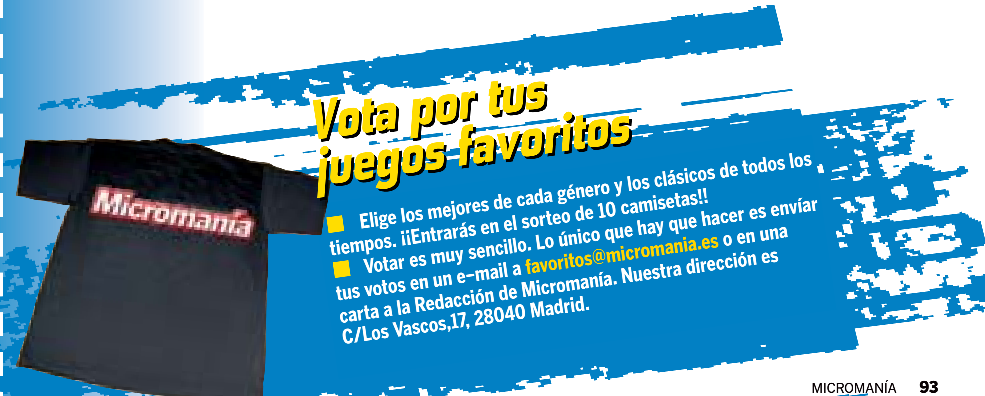
1 IL-2 Sturmovik	2 Silent Hunter II	3 Combat F.S. 2
37% de las votaciones	35% de las votaciones	28% de las votaciones
Comentado en MM 83	Comentado en MM 84	Comentado en MM 70
Puntuación: 90	Puntuación: 92	Puntuación: 90
1C/Maddox Games	SSI/Ubisoft	Microsoft

Deportivos



1 Virtua Tennis	2 PC Fútbol 2001	3 Sensible Soccer
53% de las votaciones	31% de las votaciones	16% de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 66	Comentado en MM 62
Puntuación: 92	Puntuación: 86	Puntuación: 95
Sega	Dinamic	Sensible Software

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



Vota por tus juegos favoritos

- Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas!!
- Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.



¿Cuáles son los mejores de 2004?

¡¡UN AÑO DE JUEGOS!!

¡Por fin llegó la cosecha! La de 2004. Y ha sido un año... ¡más que bueno! Juegos geniales, continuaciones espectaculares, regreso de clásicos, sorpresas tremendas y horas de juego sin fin. Ha llegado la hora de ver qué ha habido de bueno este año para tu PC y éstas son nuestras conclusiones.

Pero, ¿qué ha pasado en 2004? ¿Acaso se han puesto todos de acuerdo para sacar algunos de los juegos más impresionantes que hayamos visto nunca? ¿Se debe todo a una alineación mística de planetas? ¿De repente todo el mundo se ha dado cuenta de que en PC se pueden hacer maravillas? ¿Podemos considerar a 2004 como el mejor año de todos los tiempos por la calidad de los juegos para PC que han aparecido a lo largo de sus doce meses? Algo es seguro, y es que encontrarse con lo que nos hemos encontrado en 2004 no es algo normal. Si volvemos la vista atrás podemos ver algunos de los juegos más esperados de los últimos años, saltos en tecnología gráfica salvajes hacia un realismo inusitado, revisiones a clásicos que han hecho historia, continuaciones de series que se han convertido en demostraciones de genialidad... En pocas palabras, juegos de los que se hablará durante mucho tiempo.

CONTINÚA EL DOMINIO

Como ha venido ocurriendo en los últimos años, durante 2004 dos géneros han marcado la pauta en el mundo del PC. Acción y estrategia han seguido imponiendo el ritmo al que han bailado nuestros PCs. Pero a diferencia de años anteriores 2004 ha visto juegos en ambos géneros que, en multitud de apartados y detalles, han empezar a crear pequeñas revoluciones en el género. Baste citar a modo de ejemplo títulos como «Half-Life

2004 ha visto nacer a un montón de nuevos clásicos. Y, como en los últimos años, acción y estrategia han arrasado en lanzamientos

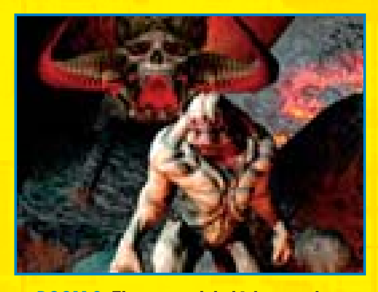
JUEGOS PARA DISFRUTAR Y SOÑAR
RAZONES POR LAS QUE EN 2004 MERECE LA PENA TENER UN PC



Lo que ha pasado este año no es normal. O al menos no lo parece. Encontrarse con tantos y tan buenos juegos de golpe –algunos de ellos continuaciones de clásicos de toda la vida o de aquellos títulos que han hecho historia en el pasado– no es algo que ocurra todos los años. Vale que en todas las máquinas salen buenos juegos. Vale que a lo mejor el PC no es la mejor plataforma para ciertos géneros. Pero, chico, es que sólo por culpa de los juegos que puedes ver aquí ya merece la pena tener un PC. No todos los que estamos en la redacción tenemos los mismos gustos, pero tenemos muy claro lo que es bueno. Y estos, desde luego, lo son. Y mucho.



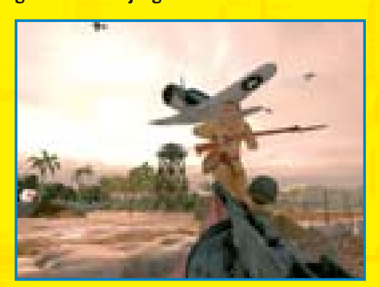
▲ **FAR CRY.** El explosivo título de Crytek nos sorprendió como el primero de una nueva generación de juegos de acción.



▲ **DOOM 3.** El regreso del clásico que inventó un género, nos impactó por su espectacular experiencia de acción, terror y oscuridad.



▲ **HALF-LIFE 2.** Sin duda el que más hemos esperado en 2004. Un juego genial, una auténtica maravilla que ya es un clásico.



▲ **MOH PACIFIC ASSAULT.** El clásico de la acción bélica se traslada al Pacífico para ofrecernos unos combates intensísimos.



▲ **CODENAME PANZERS.** La Segunda Guerra Mundial vista desde una perspectiva inusual. Todo jugabilidad y diversión.



▲ **ROME. TOTAL WAR.** Un juego que aúna el realismo con batallas épicas en 3D. Nos dejó pasmados con su calidad y espectacularidad.



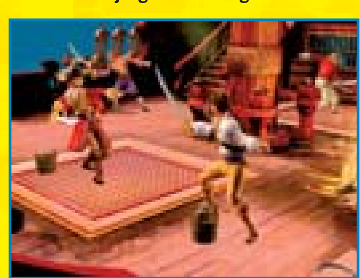
▲ **DAWN OF WAR.** La mejor adaptación del universo Warhammer, en nuestra opinión, en un fantástico juego de estrategia.



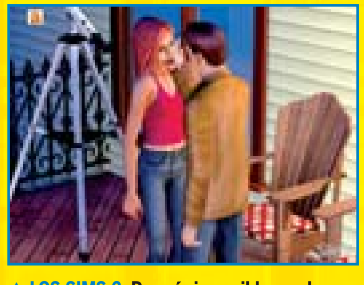
▲ **LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA.** Todo El Señor de los Anillos metido en un solo juego. Sorprendente y divertido a tope.



▲ **NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2.** EA nos dejó boquiabiertos con uno de los mejores juegos de coches de todos los tiempos.



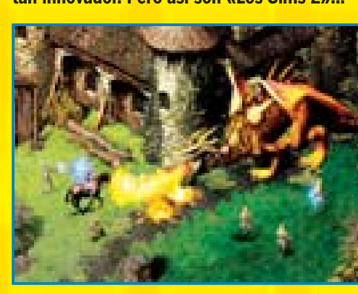
▲ **SID MEIER'S PIRATES.** ¡Vaya clasicazo! Sid Meier nos ha impactado, otra vez, con otra idea genial y que engancha de lo lindo.



▲ **LOS SIMS 2.** Parecía imposible que la misma idea pudiera acabar siendo un juego tan innovador. Pero así son «Los Sims 2»...



▲ **PRO EVOLUTION SOCCER 4.** El mejor fútbol que hayas visto y el más divertido. Al menos, a nosotros nos encantó.



▲ **SACRED.** Sin duda, una de las sorpresas más agradables del año. FX se sacó de la manga un JDR de los que hacen época.

2», «Far Cry», «Warhammer 40000. Dawn of War» o «Rome. Total War», donde se han mezclado de forma excepcional ideas innovadoras, tecnología sobresaliente, argumentos dignos de película y jugabilidad a prueba de bombas. Esa ha sido la tónica de todos los grandes juegos de 2004. Y es que este año parece que todos han querido dar "algo más" de lo que nos habían acostumbrado. Los juegos son cada vez más completos, complejos, con desarrollos más largos y complicados. ▶▶



ACCIÓN

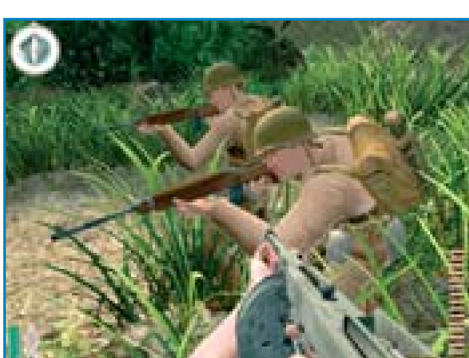
El género que más ha hecho avanzar la tecnología durante 2004 ha sido también el que ha visto el regreso de algunos de los títulos más aclamados de todos los tiempos. Las continuaciones («Doom», «Half-Life», «Medal of Honor»...) han marcado la pauta en la acción, pero también ha habido lugar a algunas de las sorpresas más felices del año, como el genial «Far Cry».



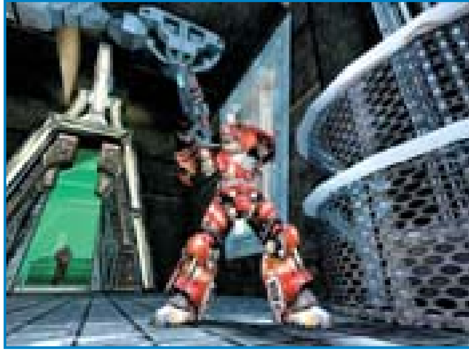
HALF LIFE 2. Dicen que «Half-Life» marcó un antes y un después en el mundo de los juegos de PC. Pero como en Valve parece que se empeñan en que hablemos de ellos sin parar, van y sacan otra obra maestra, un juego genial donde los haya, capaz de convertirse en un clásico instantáneo. Imprescindible.



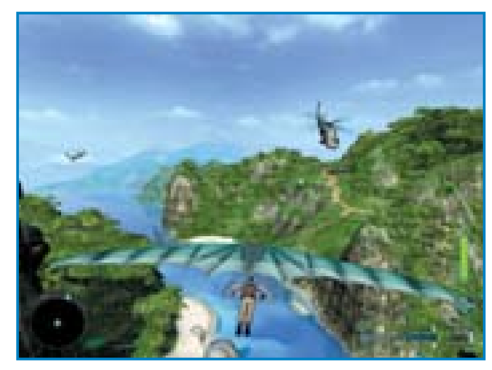
▲ **DOOM 3.** ¡Volvió! Tardó, pero volvió. Y nos metió el miedo en el cuerpo, como habían prometido sus responsables. id, de nuevo, rozó el cielo con «Doom 3».



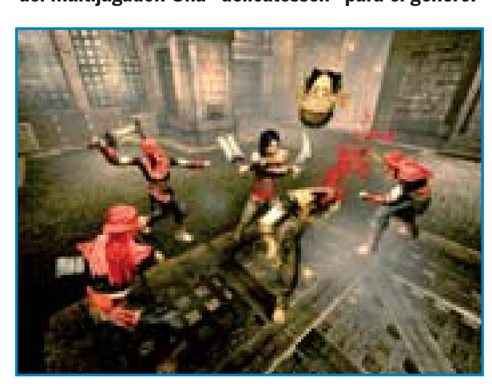
▲ **MOH: PACIFIC ASSAULT.** El Pacífico le ha sentado de maravilla a «Medal of Honor». Disfruta con las batallas más intensas de la acción bélica.



▲ **UNREAL TOURNAMENT 2004.** Ya va por su tercera edicion y «Unreal Tournament» sigue siendo el rey del multijugador. Una "delicatessen" para el género.

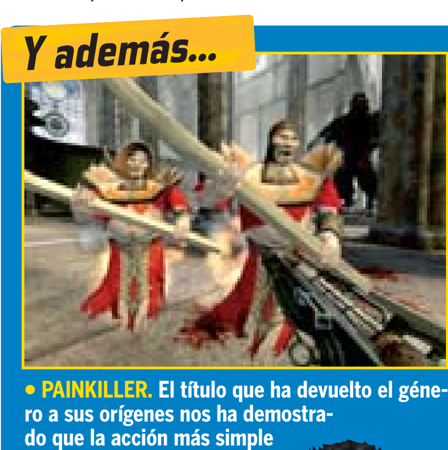


▲ **FAR CRY.** Una sorpresa. Un adelantado. Un juego que nos dejó de piedra por su calidad, variedad y guión. Si te gusta la acción no te lo puedes perder.

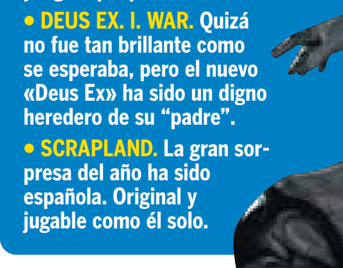


▲ **PRINCE OF PERSIA. EL ALMA DEL GUERRERO.** La evolución de «Prince of Persia» ha dado como resultado un juego repleto de buenos detalles.

Y además...



- **PAINKILLER.** El título que ha devuelto el género a sus orígenes nos ha demostrado que la acción más simple y directa sigue siendo lo mejor para aliviar tensiones. ¡Está de miedo!
- **SPLINTER CELL. PANDORA TOMORROW.** Una idea brilante madura en «Pandora Tomorrow». A día de hoy, el mejor juego de acción y sigilo que puedes encontrar.
- **DEUS EX. I. WAR.** Quizá no fue tan brillante como se esperaba, pero el nuevo «Deus Ex» ha sido un digno heredero de su "padre".
- **SCRAPLAND.** La gran sorpresa del año ha sido española. Original y jugable como él solo.



▶▶ Pero a la vez, al menos en muchos casos, la recompensa ha sido espectacular.

UN AÑO DE MUCHA ACCIÓN

La Acción, más que ningún otro género, ha experimentado un impulso tremendo en 2004. La aparición de «Half-Life 2», «Doom 3», o «Far Cry» bastarían para considerarlo un momento histórico. Pero es que, además, ha habido muchos más lanzamientos que han explotado los límites del género: «Prince of Persia. El Alma del Guerrero», «Painkiller» –la vuelta a los orígenes de la acción–, «Pacific Assault» –la intensidad hecha juego– o «UT 2004» han puesto el listón muy alto para 2005. Sabemos ya de algunos juegos para el año que viene con los que tenemos grandes esperanzas, pero el cúmulo de joyas de 2004 parece difícilmente repetible.

LA MEJOR ESTRATEGIA DEL MUNDO

El universo estratégico de 2004 también ha estado lleno de estrellas rutilantes. La estrategia histórica y la fantástica se han repartido la mayoría del pastel, como era de esperar. Y si en el primer apartado juegos como «Codename: Panzers» nos han demostrado que hasta la guerra puede ser divertida, hay que destacar sobre todo el increíble «Rome. Total War». Un juego capaz de aglutinar todo lo que ha hecho grande al género, llevarlo más allá de lo esperado y, encima, hacerlo con una espectacularidad brutal.

No nos olvidemos, en el segundo apartado, de juegos como «La Batalla por la Tierra Media», tomando el testigo del cine de manera brillante, de «Dawn of War», la mejor adaptación de Warhammer que hemos visto, o de «Ground Control II», ▶▶

ESTRATEGIA

Generales de salón, estrategas del nuevo milenio y apasionados de la Historia. Hemos tenido un 2004 repleto de maravillas con las que llenar nuestras horas de ocio. Títulos que han empezado a marcar un nuevo rumbo en el género, hacia metas donde la imaginación es el único límite.



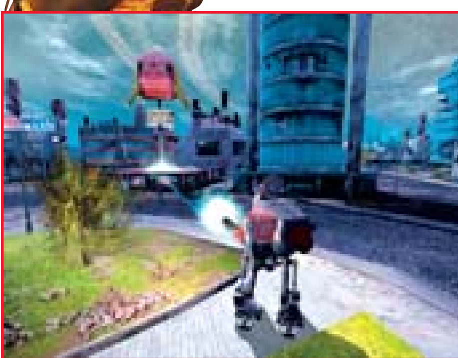
ROME: TOTAL WAR. Uno de los juegos más completos del género, sin lugar a dudas. Planificación táctica, diplomacia, batallas increíbles en entornos 3D reales, recreación de momentos clave de la Historia antigua... Uno de esos juegos que no puede faltar en ninguna colección.



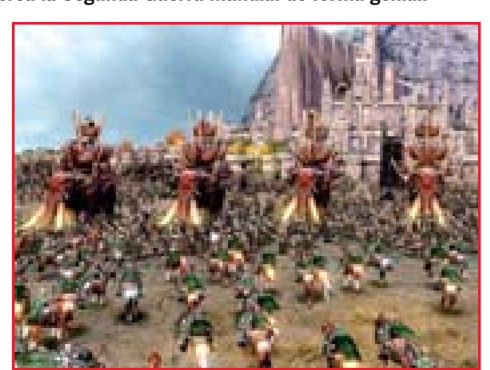
▲ **CODENAME: PANZERS.** La belleza de la simplicidad y las buenas ideas se dan la mano en un juego que recrea la Segunda Guerra Mundial de forma genial.



▲ **WARHAMMER 40.000. DAWN OF WAR.** La estrategia, sorprendentemente, ha visto la mejor adaptación de Warhammer nunca vista. Un juego brutal.



▲ **GROUND CONTROL II.** Una de esas sorpresas agradables que te dejan con la boca abierta. Ha sido la consagración definitiva de Massive Entertainment.



▲ **LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA.** Todo Tolkien, en versión cinematográfica, metido en un juego. Espectacular y épico a partes iguales.



▲ **SOLDIERS. HEROES OF WORLD WAR II.** Uno de esos juegos que demuestran que hasta la guerra puede ser divertida. Un título atractivo como pocos.



▲ **IMPERIVM III.** Vale, no hemos podido ver aún la versión final, pero siendo «Imperivm» y FX, estamos seguros de que habrá que tenerlo muy en cuenta.

Y además...

- **ALEJANDRO MAGNO.** El extraño caso del juego que se adelantó a su película nos ha presentado un título sencillo pero realmente interesante.
- **EVIL GENIUS.** La estrategia más estrafalaria y divertida nos ha llegado de la mano de Elixir, con un juego tan original como refrescante.
- **PERIMETER.** Es extraño, complejo y profundo. Y aunque no es apto para novatos resulta realmente bueno.

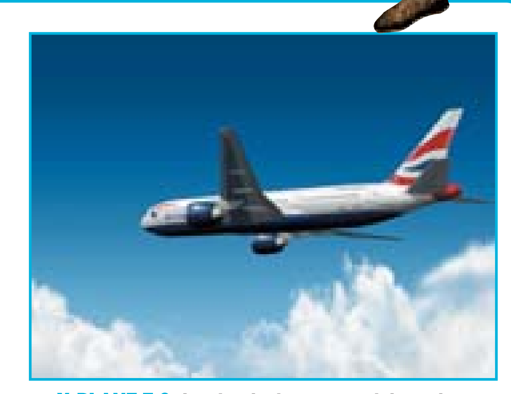
SIMULACIÓN

Curiosamente, en el mundo de la simulación la "vida" se ha impuesto a la "máquina". Difícilmente clasificable, pero más cerca de la realidad que de la ficción, «Los Sims 2» se ha convertido en el rey del mambo. Pero no dejes de lado la simulación más "clásica".

LOS SIMS 2. Sólo «Los Sims 2» podía superar a «Los Sims». Y mira que es la misma idea, pero la innovadora forma de desarrollarla y sus pequeños detalles lo hacen insuperable.



▲ **PACIFIC FIGHTERS.** La nueva joya de Maddox Games ha estado a la altura de lo esperado.



▲ **X-PLANE 7.0.** La simulación comercial en plena forma. Un juego para un público muy concreto.

ROL

El mundo del rol ha mantenido la tónica de los últimos años, para bien y para mal. O sea, que seguimos teniendo pocos representantes del género, pero todos atesoran una calidad realmente elevada. A destacar la sorpresa del año, por parte de FX, y la vuelta del mundo de los vampiros, pese al idioma.

SACRED. Que es el heredero de «Diablo» está fuera de toda duda. Pero, además, es un juego que cuenta con una gran personalidad y que ha sabido adaptar el rol más dinámico al momento actual con gran sabiduría. Uno de los títulos más divertidos del género en 2004.



▲ **VAMPIRE. BLOODLINES.** La vuelta del universo de «Vampire» con los mejores gráficos que has visto.



▲ **LINEAGE II. THE CHAOTIC CHRONICLE.** Un estreno de lujo en el mundo online en nuestro país.

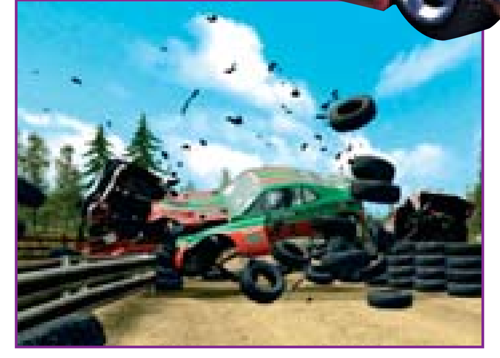
VELOCIDAD

Aunque el campo de la alta competición –rallies y simulación– sigue mandando de manera indiscutible, el mundo de la velocidad se ha visto gratamente sorprendido por soplos de aire fresco en la forma de arcades tan trepidantes como divertidos y la cada vez más extendida afición al "tuning".

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2. La revolución en el género –y en la propia serie «Need for Speed»– que supuso «Underground» en 2003 se ha llevado a lo más alto. Más y mejores coches, nuevos modos de juego y una calidad gráfica que quitan el hipo para "fabricarte" los mejores coches del mundo.



▲ **COLIN MCRAE RALLY 2005.** El rally sigue teniendo su rey en la serie más veterana del género. Pero este año ha tenido serios competidores...



▲ **FLATOUT.** Diversión total sobre cuatro ruedas con una jugabilidad basada por completo en la física.



▲ **TOCA RACE DRIVER 2.** Uno de los mejores simuladores de la historia con competición de alto nivel.

Y además...

- **RICHARD BURNS RALLY.** Es sin duda el simulador de rallies más real que hemos visto, pero esto mismo lo hace sólo recomendable para auténticos expertos del volante.
- **TRACKMANIA.** No es un simulador, no es velocidad pura, pero es genial construir circuitos.
- **XPAND RALLY.** Bonito, realista y de lo más divertido.



▶▶ «Soldiers», o del esperadísimo «Imperivm III», que estamos seguros dará mucho que hablar en cuanto esté listo –quizá cuando leas estas líneas.

Y DEL RESTO, ¿QUÉ?

Los demás géneros –velocidad, simulación, aventura, deportivos, rol– han mantenido una línea similar a la de los últimos tiempos. Pocos juegos –especialmente rol y simulación–, aunque con no pocas joyas que añadir a tu colección.

Difícilmente se pueden pasar por alto juegos como «Los Sims 2», que ha vuelto a romper récords de ventas, «Sid Meier's Pirates!», que ha vuelto para convertirse en uno de los grandes del año, «Pro Evolution Soccer 4» –en dura pugna este año con «FIFA 2005»–, «Sacred», que recoge la herencia de «Diablo» de manera formidable, o tantos otros títulos.

Especial mención hay que hacer, en el mundo de los juegos deportivos, de la explosión de managers de fútbol de que ha sido testigo este año. Prácticamente no hay compañía relevante que no haya querido meterse en este terreno, que antes parecía tan restringido.

¿EL MEJOR AÑO DE LA HISTORIA?

Dicen que sobre gustos no hay nada escrito. Desde luego, para nosotros son todos los que están, aunque quizá no estén todos los que son –el espacio es limitado, por desgracia–. Pero seguimos con nuestra idea de que los juegazos que hemos visto durante este año forman una colección que parece irrepetible. ¿Estamos ante el mejor año de la historia en los juegos para PC? Si no de la historia, seguro que de lo que llevamos de milenio. Aunque seguro que el año que viene –o quizá en 2006– nos tragaremos estas palabras ante lo que aparezca. De momento seguimos disfrutando con la cosecha de 2004 que nos ha deparado horas de diversión por todo lo alto. Ahora, sólo queda que tú nos des tu opinión. ■F.D.L.

DEPORTIVOS

Este ha sido el año de la explosión de los manager deportivos. Todas las compañías han visto el filón de la afición al fútbol y han querido estar ahí. Pero no ha sido lo único bueno en el género...

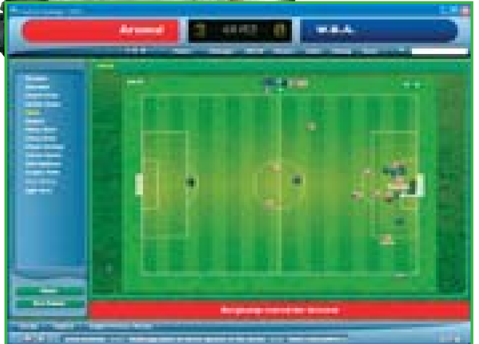
PRO EVOLUTION SOCCER 4. Por muy poquito –«FIFA 2005» este año ha pegado el “subidón”– pero es el mejor juego de fútbol del momento. Konami ha empezado a volar alto en los juegos deportivos en PC. Y este año, además, ha contado con licencias oficiales de la liga. Una pasada.



▲ **FIFA FUTBOL 2005.** Si tu estilo de fútbol es más el de «FIFA» su última edición se ha salido en 2004. Es el mejor «FIFA» de toda la historia.



▲ **TOTAL CLUB MANAGER 2005.** El más completo manager del momento. De lo más recomendable.



▲ **FOOTBAL MANAGER 2005.** Los creadores de «Championship Manager» en pleno apogeo.

Y además...

- **TOP SPIN?** ¡No todo iba a ser fútbol! Además, los creadores de «Top Spin» han hecho un juego tan bueno que supera al mítico «Virtua Tennis»... ¡y encima sale la Kournikova!, aunque virtual.
- **NBA LIVE 2005.** EA Sports, en su línea, ha vuelto a superarse. No hay de momento nada mejor que el baloncesto de la NBA, según lo entienden los chicos de Electronic Arts.

AVENTURA

El mundo de la Aventura es cada vez más flexible y las reglas que lo gobernaban hace años se vuelven borrosas. Se ha vuelto un género de géneros. Un universo donde se combinan ingredientes de aquí y allá para ofrecer juegos más ricos y variados que nunca.

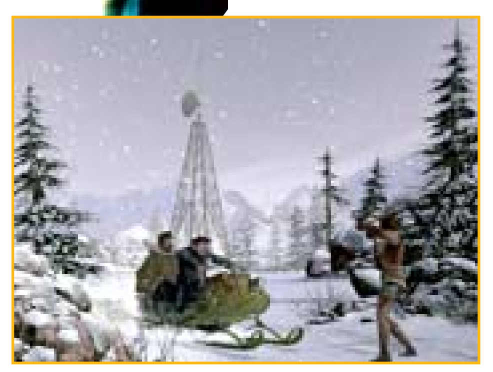
SID MEIER'S PIRATES! El genio de Sid Meier ha sido capaz de hacer que una idea con más de quince años tenga vigencia y su reaparición haga olvidar al «Pirates!» original. Parece un juego tan innovador y original que no salimos de nuestro asombro. Una joya de lo más recomendable.



▲ **LSL MAGNA CUM LAUDE.** El regreso de una de las sagas míticas del género aunque dotado de un humor mucho más grueso y evidente que sus antecesores.



▲ **SILENT HILL 4.** La última edición de «Silent Hill» ha sido la más tenebrosa y terrorífica de la serie.



▲ **SYBERIA II.** Una aventura regida por los cánones clásicos, repleta de horas de diversión y enigmas.

Y además...

- **OBSCURE.** La adaptación extraoficial de «The Faculty» ha llenado de terror y acción juvenil los discos duros del PC. Una aventura realmente apasionante y llena de monstruos.
- **MYST IV. REVELATION.** La última entrega de la serie «Myst» ha vuelto a marcar el tope en un estilo único e inimitable, pensado para todos sus seguidores.
- **ATLANTIS EVOLUTION.** Un nombre perfecto para otra serie mítica del género. Es la mejor de todas las entregas.

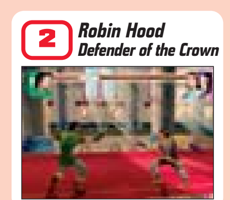
ELIGE EL JUEGO DEL AÑO

Ha llegado el momento de que tú seas quien elija a los mejores de todo 2004. Tu opinión es la más importante, la única que cuenta. Así que revisa todos los juegos que puedes encontrar en las siguientes tres páginas, en todas las categorías y géneros posibles, y haz tu elección. Envíanos tu votación por SMS, elige al mejor en cada género y al mejor juego absoluto de 2004. Además de ser tú quien decida qué juegos pasarán a la historia de los mejores, podrás ganar uno de los estupendos premios que sorteamos entre todos los participantes. ¡Esta es la tuya! Haz oír tu decisión y ¡suerte!

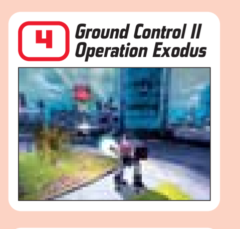


A ESTRATEGIA

1 Rome Total War


2 Robin Hood Defender of the Crown


3 Perimeter

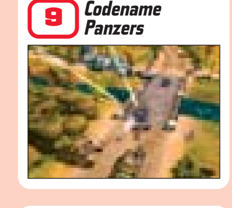

4 Ground Control II Operation Exodus


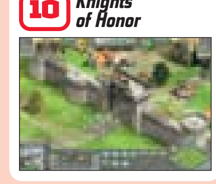
5 Besieger


6 Imperivm III

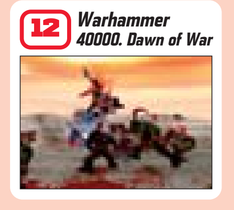

7 Crusader Kings

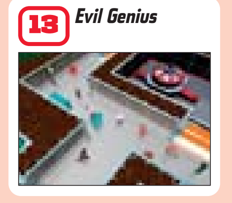

8 Soldiers. Heroes of World War II


9 Codename Panzers


10 Knights of Honor


11 Afrika Korps vs Desert Rats


12 Warhammer 40000. Dawn of War


13 Evil Genius


14 Kohan II Kings of War


15 Armies of Exigo


16 Nexus The Jupiter Incident

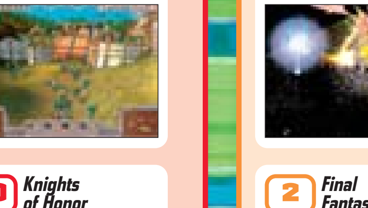

17 La Batalla por la Tierra Media


18 Axis & Allies

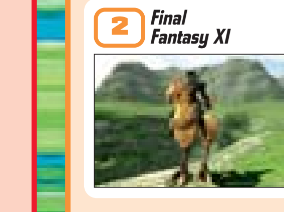

19 RollerCoaster Tycoon 3

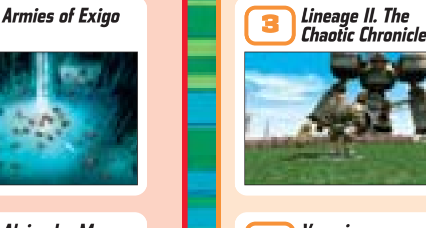

20 Alejandro Magno


B ROL



1 Sacred. La Leyenda del Arma Sagrada

2 Final Fantasy XI


3 Lineage II. The Chaotic Chronicle


4 Vampire. Bloodlines

¡¡PARTICIPA Y GANA!!

¡Aprovecha la oportunidad! Puedes ser tú quien decida cuál es el mejor juego de todo 2004, y además puedes ganar uno de estos premios.

Conjunto de escritorio, TECLADO + RATÓN
Microsoft Standard Wireless Optical Desktop



GAMEPAD
Saitek P880



RATÓN ÓPTICO INALÁMBRICO
Microsoft Wireless Intellimouse Explorer



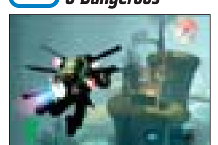
Conjunto de VOLANTE Y PEDALES
Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback Racing Wheel



Pack formado por:
- TARJETA DE SONIDO PCI
  Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS
- Conjunto de ALTAVOCES HOME CINEMA 5.1 Inspire 5800

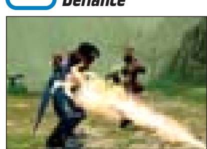
C ACCIÓN

1 Armed & Dangerous

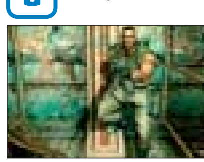


2 Legacy of Kain Defiance





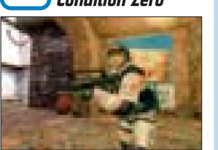
3 Far Cry



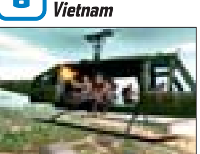
4 Deus Ex Invisible War



5 Counter Strike Condition Zero



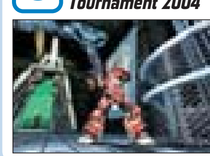
6 Battlefield Vietnam



7 Splinter Cell Pandora Tomorrow

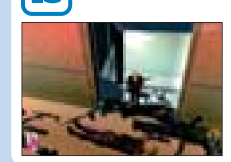


8 Unreal Tournament 2004



9 Painkiller

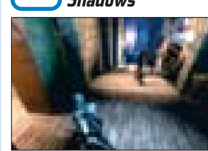
10 Hitman Contracts



11 True Crime



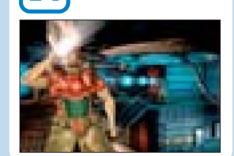
12 Thief Deadly Shadows



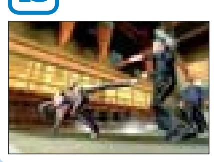
13 Joint Operations Typhoon Rising



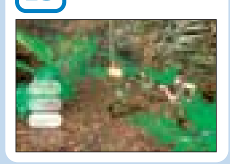
14 Doom 3



15 Catwoman



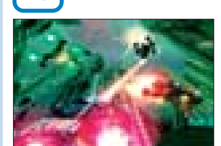
16 Conflict Vietnam



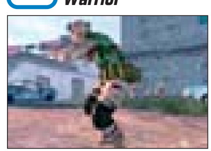
17 Star Wars Battlefront



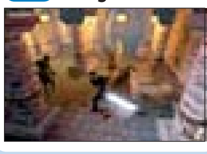
18 Scrapland



19 Full Spectrum Warrior



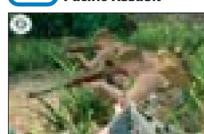
20 Shade. Wrath of Angels



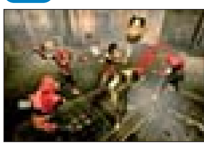
21 Half-Life 2



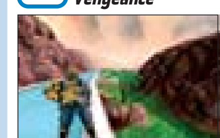
22 Medal of Honor Pacific Assault



23 Prince of Persia 2



24 Tribes Vengeance



¡¡Esperamos tu voto!!

Instrucciones para votar

Para elegir a los mejores juegos del año envía un mensaje de texto al 5354 desde tu móvil poniendo: MEJORESMM y sigue estas instrucciones.

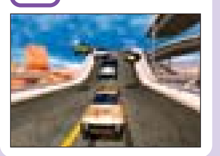
• Las votaciones se realizan siguiendo una combinación de letra + número.
• La letra define el género del juego. El número define el juego por el que quieres votar.
• Si, por ejemplo, quieres votar a PERIMETER como mejor juego de ESTRATEGIA, la combinación correcta sería: A3.
• Un ejemplo de un mensaje válido para la votación sería como sigue: MEJORESMM A1 B1 C10 D2... etc.
• Puedes enviar tantos mensajes como desees.
• Sólo puedes votar a un juego por género/categoría en cada uno de los mensajes enviados.
• Tras completar todas las combinaciones para los distintos géneros y la del juego del año, debes incluir al final del mensaje tus datos personales (nombre completo, dirección, etc.)

D VELOCIDAD

1 TOCA Race Driver 2



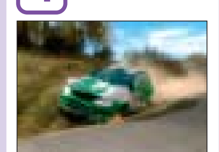
2 Trackmania



3 Richard Burns Rally



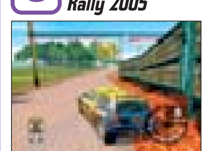
4 Xpand Rally



5 Need For Speed Underground 2



6 Colin McRae Rally 2005



Pack formado por:
▶ TARJETA DE SONIDO PCI Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS
▶ Conjunto de ALTAVOCES HOME CINEMA 5.1 Inspire T5400

Pack formado por:
▶ GAMEPAD Saitek P880
▶ JOYSTICK Saitek ST90

Pack formado por:
▶ GAMEPAD Genius Wireless G-12 MaxFire Libre
▶ CONJUNTO DE CONDUCCIÓN Genius Speed Wheel 3 Vibration





¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE UNO DE ESTOS FABULOSOS PREMIOS!





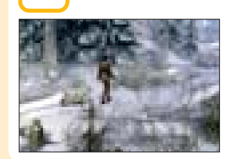




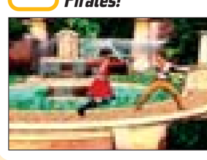
E AVENTURAS



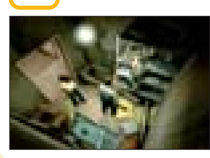
1 Syberia II



2 Sid Meier's Pirates!



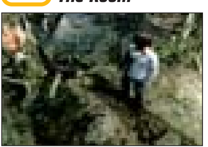
3 Obscure



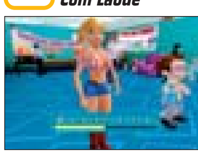
4 CSI Oscuras Intenciones



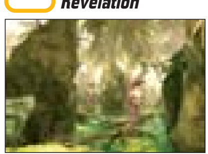
5 Silent Hill 4 The Room



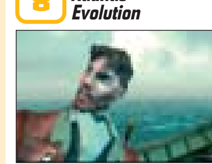
6 LS Larry Magna Cum Laude

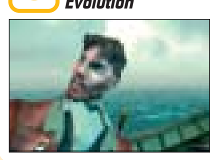


7 Myst IV Revelation



8 Atlantis Evolution

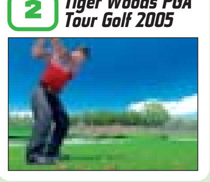




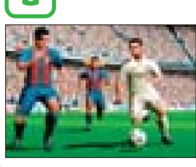
F DEPORTIVOS

1 UEFA Euro 2004

2 Tiger Woods PGA Tour Golf 2005



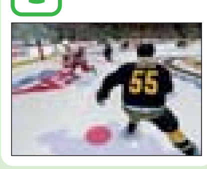
3 FIFA Fútbol 2005



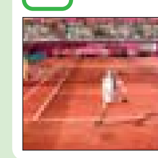
4 Total Club Manager 2005



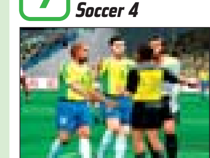
5 NHL Hockey 2005



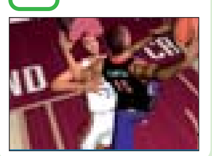
6 Top Spin



7 Pro Evolution Soccer 4



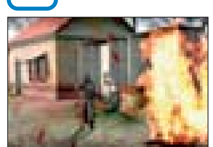
8 NBA Live 2005



H ¡¡EL MEJOR DE LOS MEJORES DE 2004!!

Éste es el momento decisivo. ¿Cuál es el mejor de los mejores? ¿Cuál ha sido para ti el mejor juego de todos los aparecidos en 2004? Elige uno de los que hay en esta lista y mándanos tu voto.

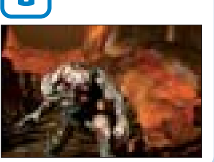
1 Half-Life 2



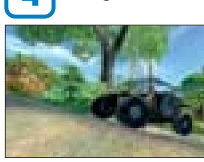
2 Medal of Honor Pacific Assault



3 Doom 3



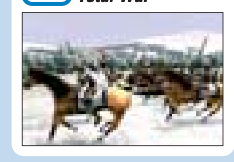
4 Far Cry



5 Unreal Tournament 2004



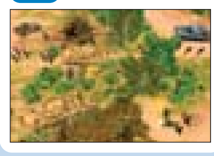
6 Rome Total War



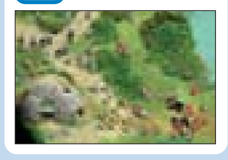
7 La Batalla por la Tierra Media



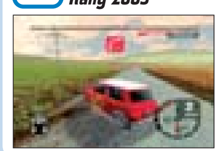
8 Codename Panzers



9 Imperivm III



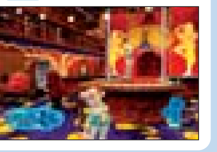
10 Colin McRae Rally 2005



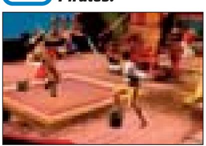
11 TOCA Race Driver 2



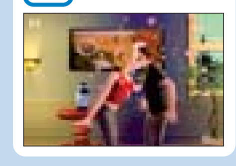
12 LS Larry Magna Cum Laude



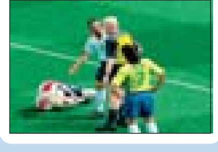
13 Sid Meier's Pirates!



14 Los Sims 2



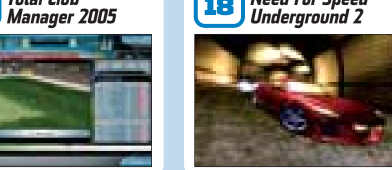
15 Pro Evolution Soccer 4



16 FIFA Fútbol 2005

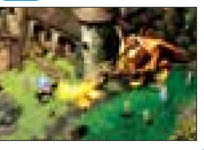


17 Total Club Manager 2005

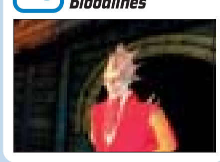


18 Need For Speed Underground 2

19 Sacred. La Leyenda del Arma Sagrada



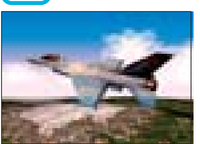
20 Vampire. Bloodlines

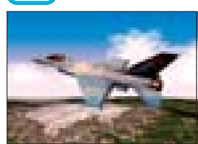


G SIMULACIÓN

1 X Plane 7.0

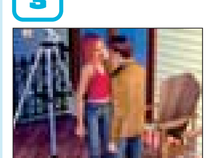






2 Singles

3 Los Sims 2



4 Pacific Fighters



BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para participar: 26 de Enero de 2005

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.



Prince of Persia El Alma del Guerrero

¿Quieres cambiar tu destino?

Tus acciones en la aventura anterior han provocado que el guardián del tiempo, el Dahaka, te persiga incansablemente. Todo parece indicar que no puedes cambiar este destino, pero no vas a rendirte tan fácilmente. Si evitas que la Emperatriz del tiempo libere las arenas, tal vez tengas una oportunidad.

Y es que jugar con el tiempo siempre trae consecuencias… pero ésta mide cuatro metros y es inmortal. Más te vale darte prisa.

Debido a que el juego es lineal y no existen fases propiamente dichas, hemos dividido los apartados según los viajes que hagas en el tiempo. Los títulos indican el objetivo que debes cumplir y la época en la que te encuentras. También hemos incluido, en los recuadros, los lugares donde se pueden acceder a los pedestales de mejora (P1-P9), para llegar al final alternativo.

FORTALEZA (PRESENTE)

Las fuerzas del mal han decidido darte caza antes de poder alcanzar tu meta. Defiende tu vida y la de tu tripulación.

Ve derrotando a los enemigos mientras avanzas. Un peso te obligará a bajar hasta la bodega. Avanza recto y, cuando vuelvas a estar en la cubierta, sube por la escalera y haz frente a la Princesa Shahdee.

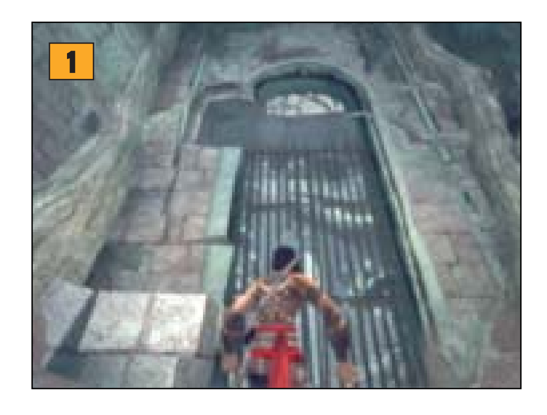
Tras una mala travesía, llegarás a la isla. Avanza hasta una puerta. Usa los salientes para subir y salta los abismos hasta llegar frente a una escalera.

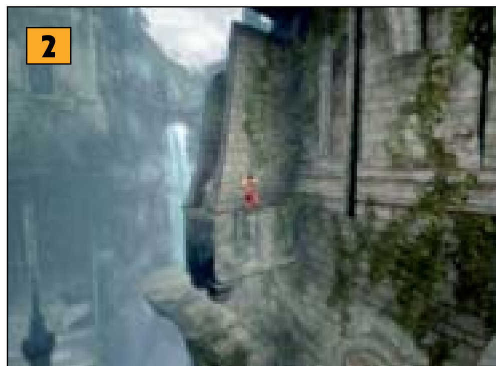
Sube por ella, pasa por un montículo y déjate caer sobre una plataforma. Corre por la pared y sigue hasta alcanzar una zona con tres columnas. Salta de una a otra hasta llegar a arriba. Por la izquierda, encontrarás una puerta. Pasa por debajo.

Tras subir por un saliente y sortear un par de abismos, atraviesa otra puerta. Sigue y llegarás hasta una reja, la entrada de la fortaleza que andabas buscando 1. La Princesa Shahdee te espera al otro lado.

Tras su bienvenida, sigue por la puerta de la derecha. Tras algunos abismos, sube al saliente de la derecha. Asciende hasta otro más, y corre por la pared para alcanzar unas columnas y, gracias a ellas, una plataforma.

Corre por la pared hasta llegar a otra plataforma, y vuelve por







(1) La Fortaleza del Tiempo nos aguarda al otro lado de esta reja. ¿Qué obstáculos nos reserva en sus entrañas? **(2)** En el presente, las habitaciones están muy derruidas y muchas no son accesibles por medios normales.. **(3)** Acabar con los enemigos usando algún combo es imprescindible para obtener más arenas del tiempo. **(4)** Los botones que nos permiten avanzar casi nunca están en el suelo. Esperemos que el príncipe no sufra de vértigo. **(5)** Además de recuperar nuestras fuerzas, las fuentes de agua también sirven como puntos para grabar.



esa misma pared para agarrarte a un saliente **2**. Sube hasta otro, y desde allí, podrás llegar a una plataforma con un botón. Actívalo para abrir la puerta. Al otro lado, recorre la pared y baja por la cortina.

Sube por la columna de la izquierda hasta llegar a una plataforma. Rodéala y corre por la pared hasta alcanzar un saliente. Gracias a él, podrás sortear el abismo.

CHICA DE NEGRO (PASADO)

» No dejes que la Princesa Shahdee escape.

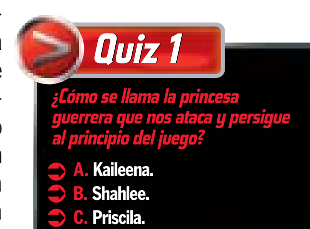
Desanda el camino hasta llegar a la estancia de antes. A mano izquierda, verás una columna **4**. Sube por ella, salta hasta el saliente, y encarámate a la plataforma. Recórrela y alcanza la plataforma del otro lado. En su extremo, verás un botón. Corre por la pared para activarlo y sigue hasta llegar a la cortina. Atraviesa la puerta.

Ve por la puerta de enfrente **(P1)**, y sigue hasta llegar a un palacio. Avanza hasta un abismo. Salta hasta el saliente, sube al de arriba, y avanza hacia la derecha para volver a saltar hasta el pasillo del otro lado. Continúa hasta llegar a una sala central.

A mano izquierda verás unos pedestales. Sube por ellos y salta hasta un balcón.

Sigue hasta llegar a una nueva estancia. Súbete al pedestal de la derecha, y usa las barras para llegar a la plataforma **6**.

A partir de aquí, debes utilizar las barras y las vigas para ir de una plataforma a otra hasta llegar a la barra blanca del extremo de la sala **7**. Una vez abierta la puerta, baja por la cortina, y sigue por ella. Te toparás con un precipicio. Déjate caer por la cortina y en el último momento salta sobre una viga. Alcanza a la Princesa.



Tras vencerla **(P2)**, retrocede un poco y súbete a unas piedras que hay a la derecha **9**. Una vez arriba, usa la cuerda para llegar a una plataforma.

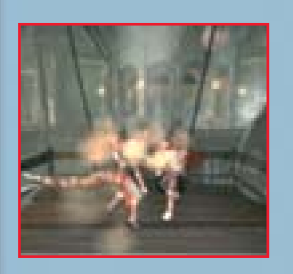
Déjate caer sobre una viga y alcanza una plataforma. Sube por la cuerda y salta a la barra que está en frente. Vuelve a la cuerda y corre por la pared para alcanzar una plataforma. Con otra cuerda podrás salir.

Llegarás a una estancia circular. Sube al saliente y usa las barras para llegar hasta arriba **10**. Sigue subiendo y acabarás en la sala del portal. Activa los cuatro botones en el orden correcto.

CÁMARA DEL RELOJ (PRESENTE)

» Derrotada la Princesa, debes seguir con tu misión: evitar ▸▸

CONSEJOS GENERALES





» LOS DOS RECURSOS MÁS VALIOSOS y que debes tener siempre en el punto de mira son la energía y las arenas del tiempo. La primera mide la cantidad de puntos de vida que tienes y su importancia resulta evidente. Por suerte, nuestro príncipe no necesita extrañas fórmulas ni complicados elixires para curarse. Sólo agua pura. Así que ya sabes, aprovecha cualquier fuente y charco para recuperar tus fuerzas. Y más cuando te conviertas en un monstruo por culpa de la máscara espectral, ya que tu energía se consumirá poco a poco.

» LAS ARENAS DEL TIEMPO TE PERMITEN REALIZAR MUCHAS DE LAS HABILIDADES que vas obteniendo a lo largo del juego. Las más importantes son la de Recordar el Pasado y Ojo de la Tormenta. La primera te hace retroceder unos segundos en el pasado, muy útil para corregir algún paso en falso. La segunda ralentiza el tiempo a tu alrededor, lo que ayuda mucho a la hora de atacar a enemigos difíciles. Las arenas se obtienen matando a enemigos con algún combo o destruyendo algunos barriles y cajas. Acostúmbrate, pues, a hacer ambas cosas.

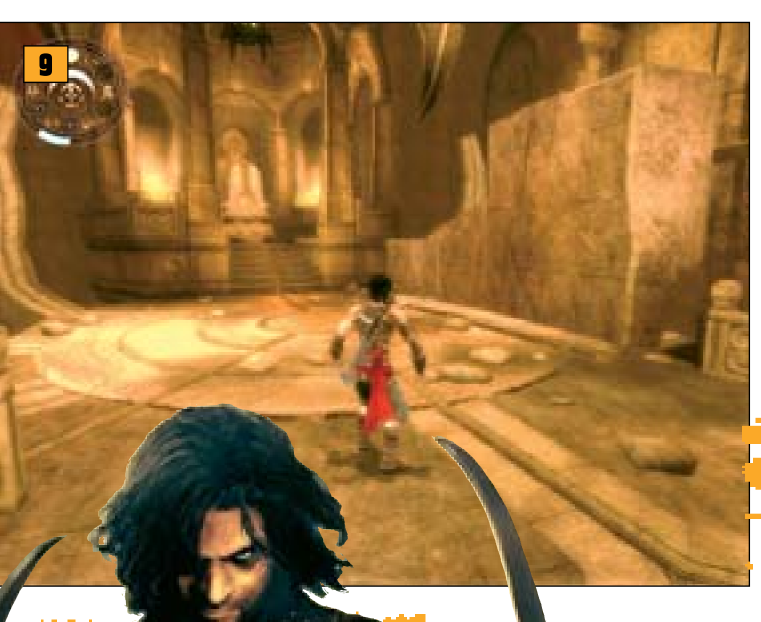






(6) Debemos alcanzar la plataforma de la esquina. Por suerte, nuestro príncipe es todo un acróbata. (7) La barra blanca nos permitirá abrir la salida de esta habitación. Ahora hay que descubrir cómo bajar. (8) ¡La Princesa Shahlee está agrediendo a una mujer indefensa! Como caballeros que somos debemos socorrerla. (9) Tras derrotar a Shahlee, habrá que descubrir la forma de salir de esta sala. Tal vez esta piedra pueda ayudarnos. (10) Observar bien el entorno es vital, ya que debemos saber si existe algún punto seguro antes de saltar.





El Dahaka no puede permitir que sigamos utilizando el tiempo a nuestra conveniencia. Es indestructible, pero siempre hay esperanza



▸▸la creación del reloj de las arenas del tiempo.

Ve por la puerta y sortea los obstáculos hasta llegar a una sala con un botón en el suelo. Ralentiza el tiempo para poder atravesar la puerta.

Tras bajar, corre por la pared hasta alcanzar una viga. Desde allí llegarás hasta la plataforma de abajo. Súbete a la piedra **11**, y ve saltando de la pared a la columna hasta alcanzar un saliente. Llegarás a un pasillo.

En su extremo te espera el Dahaka. Huye. Sigue recto, baja un nivel, y usa la pared para llegar hasta una columna y, desde allí, hasta una plataforma.

Llegarás a una habitación. Salta hasta la cortina para bajar al suelo, y coge el mismo camino de antes. El Dahaka volverá a aparecer, así que corre.

CÁMARA DEL RELOJ (PASADO)

» Vuelves a estar otra vez en el pasado. No será la última vez.

Quiz 2

¿Qué debemos hacer para detener la creación de las arenas del tiempo?

- **A. Matar a la Emperatriz.**
- **B. Crearlas nosotros mismos.**
- **C. Destruirlas.**

Recorre el camino hasta volver a la sala central. La puerta del extremo estará abierta, así que ve por ella. Sortea las trampas y llegarás a la cámara del reloj.

Vuelve a la sala central y acércate al mecanismo del centro **(P3)**. Activa la palanca, y aparecerá el camino de la primera torre. Salta a la plataforma que lleva hasta la cámara del reloj y desde allí verás un saliente. Sigue ascendiendo.

Avanza hasta un balcón de madera. Sigue por el saliente de la derecha y baja por otros hasta la plataforma.

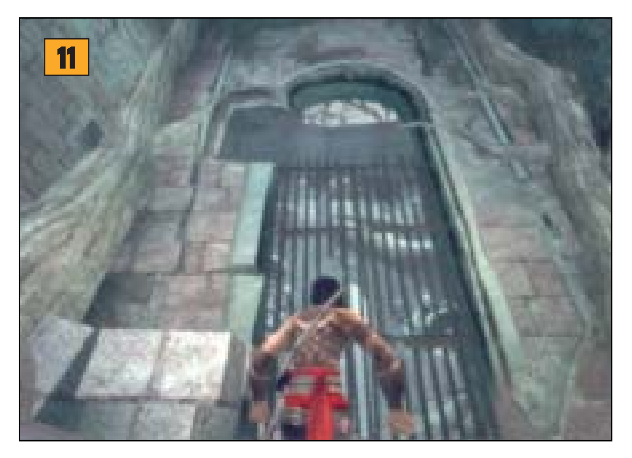
Ve por la puerta, activa el botón, súbete a la caja, y asciende. Sigue por la viga **12** hasta llegar a la plataforma del otro lado.

Salta a la columna de enfrente, y alcanza una plataforma con un botón. Actívalo y usa la plancha para llegar a la del rincón. Activa la palanca para seguir avanzando hasta la plataforma. Tira de la barra blanca.

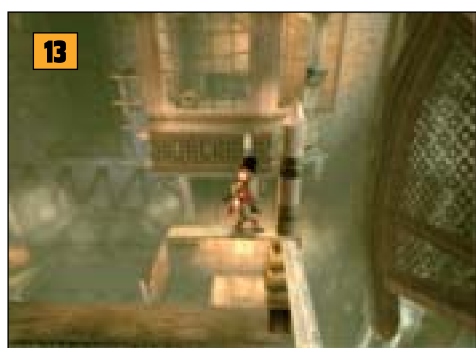
Sube a la plataforma del centro, y desde una viga, salta hasta otra de la pared **13**. Unos salientes te permitirán entrar. Desde allí podrás avanzar por la pared hasta llegar a otra plataforma del rincón. Sigue hasta subir la plataforma central.

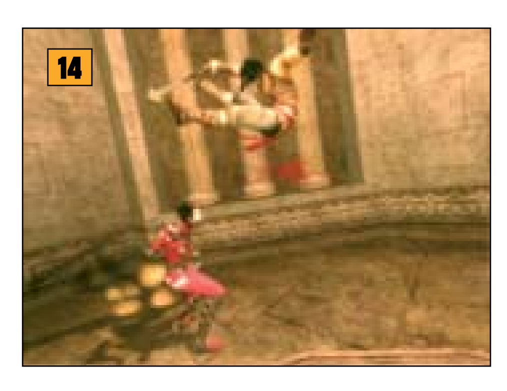
Allí, sube a la viga y salta a través del engranaje para alcanzar unos salientes. Gracias a ellos, podrás llegar a la salida. Tras unas trampas, usa el botón para alcanzar una cuerda. Con ella, llegarás a la plataforma de la izquierda. Sigue por la derecha.

Tras atravesar el engranaje, vuelve a hacerlo con el siguiente hasta saltar sobre una columna **15**. Al final, llegarás a una palanca. Actívala y corre hacia la plataforma móvil. Una vez arriba, corre hacia la pared del fon-


11


12


13


14

(11) ¿Es que no hay ni una sola puerta que esté en buenas condiciones? (12) El interior de la primera torre es una obra de arte de la ingeniería. Ten cuidado con sus engranajes. (13) El equilibrio es fundamental cuando caminamos por vigas de sólo 30 centímetros. (14) Las vampiresas son grandes oponentes. Esquivan mucho y pueden morderte por la espalda si te descuidas. (15) El arquitecto de esta torre no pensó en su mantenimiento. Hay que ver lo que cuesta avanzar por ella.


15

do, y salta hasta la puerta. Sigue por la entrada de la derecha, y llegarás a una barra que abre una puerta, y después, a la puerta. Tras unas trampas, llegarás al portal del tiempo.

LA PRIMERA TORRE (PRESENTE)

La clave para evitar la creación de las arenas está en la cámara interior.

Vuelve sobre tus pasos hasta alcanzar una plataforma. Déjate caer por la cortina y, una vez abajo, usa las columnas para llegar a la plataforma de antes. Recorre el mismo camino para llegar a la puerta de arriba, y utiliza a una criatura para abrir la puerta de la derecha. Sigue, y tras volver a pasar la zona de aspas, salta hasta la plataforma de la derecha, y baja hasta la puerta.

Llegarás a una sala con una maquinaria en el centro. Sube la escalera, y salta hasta el agujero. Arriba, súbete al saliente de la pared y, a través de otro saliente, sigue subiendo hasta activar un botón.

Una vez al otro lado, sube por las piedras y encarámate a la columna central a través de una de las paredes **16**. Llegarás a una escalera. Bajo la barandilla hay un saliente. Continúa por él, hasta una estancia circular.

Súbete al pedestal de la derecha, y usa los salientes para alcanzar una puerta. En ese momento el Dahaka te atacará así que corre. Sube, y avanza hasta el portal del tiempo.

LA PRIMERA TORRE (PASADO)

Parece que alcanzar el mecanismo de la primera torre te va a llevar más tiempo del que pensabas. Ya falta poco.

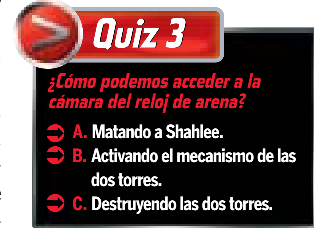
Desanda el camino hasta que llegues a una plataforma donde te bombardearán **17**. Hay una puerta cerrada en el lado derecho. Ve hacia allí para que una de las bombas la abra por ti. Activa la palanca y sal para subirte a la plataforma móvil. Desde allí, avanza hasta una sala con una piedra colgando en el centro. Sube la escalera, agárrate a la piedra y espera a que la partan de un bombazo. Gracias a varios salientes, alcanzarás la estancia de arriba, allí hay una palanca.

Con ella, activarás unos engranajes. Ve por ellos hasta un saliente, baja unos cuantos más, y déjate caer sobre una barra. Continúa y llegarás a una sala muy parecida. Ve por el mismo camino, activa otra palanca, y sigue otra vez por los engranajes hasta alcanzar una plataforma junto a una escalera.

Sigue por la plataforma y el saliente hasta descender al suelo. Ahí te encontrarás con el que te estuvo bombardeando **(P4)**. Una vez eliminado, sube por los engranajes **18**. Ahora sólo tienes que activar la barra y luego la palanca del centro. Con ello, abrirás el primer cierre de la cámara. Sal por la puerta, y vuelve a la sala central.

Ahora te queda la segunda torre. Mueve la palanca del centro para revelar el camino y ve por él. Sortea unas trampas, y activa botones para seguir avanzando. Ignora los caminos y sube por la escalera que hay junto a la entrada. Sigue avanzando hasta llegar a un jardín **(P5)**. Activa la palanca que está enfrente **19** y usa el pedestal para subir hasta una puerta. Activa la palanca de la derecha y luego usa la caja para mantener pulsado el botón que abre la puerta. Avanza.

Activa la palanca y vuelve al jardín de los tres caminos. Allí encontrarás cuatro palancas. Muévelas para que el agua fluya hacia las estatuas y se abra ▶▶



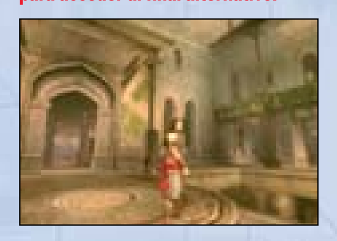
Quiz 3

¿Cómo podemos acceder a la cámara del reloj de arena?

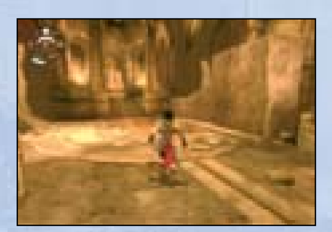
- **A.** Matando a Shahlee.
- **B.** Activando el mecanismo de las dos torres.
- **C.** Destruyendo las dos torres.

Pedestales de Mejora 1

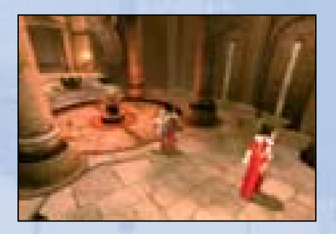
Los pedestales de mejora te proporcionan más energía y son esenciales para acceder al final alternativo.



PEDESTAL 1. Cuando persigas a Shahlee, recorrerás un abismo atravesado por un puente. Ve por arriba hasta llegar a unas escaleras. A su lado, hay un botón detrás de unos barriles. Actívalo y sube las escaleras para atravesar una rejilla.



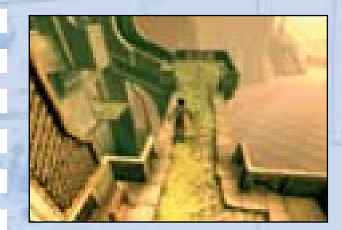
PEDESTAL 2. Se encuentra detrás de un altar de sacrificios. Dicho altar está situado en la cámara donde derrotas a la Princesa Shahlee.



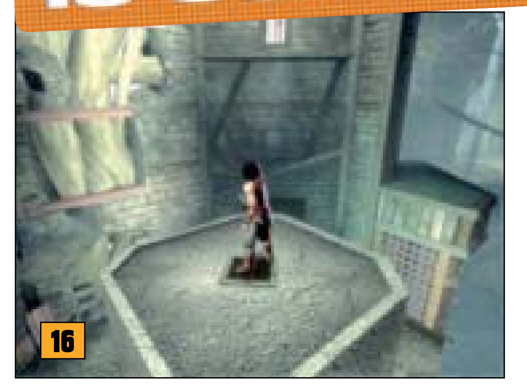
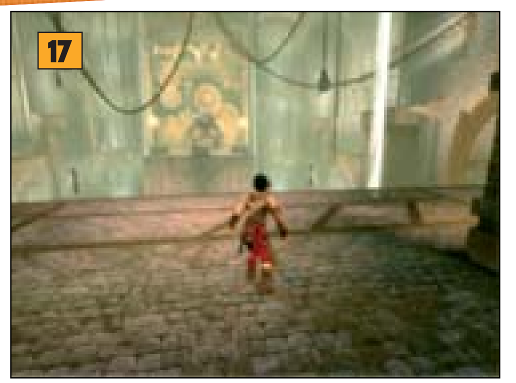
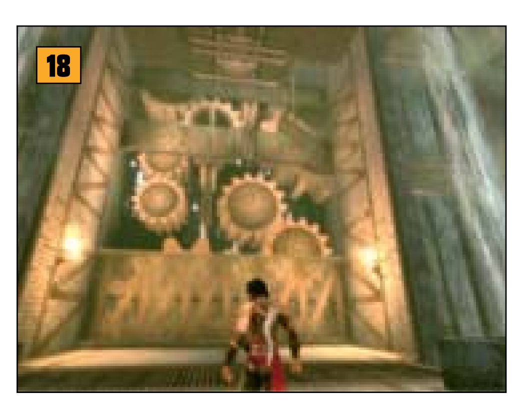
PEDESTAL 3. Se accede a él a través de una entrada inferior de la sala central con cuatro columnas. Debes girar el mecanismo del centro de la sala para que una serie de piedras te permitan llegar hasta ella.



PEDESTAL 4. Está situado en la cámara donde se encuentra el gólem que te bombardea. A mano izquierda, hay un muro agrietado. Haz que una de las bombas caiga sobre él.



PEDESTAL 5. Se encuentra en el jardín al aire libre que visitas cuando aún buscas el mecanismo de la primera torre, en una entrada inferior.

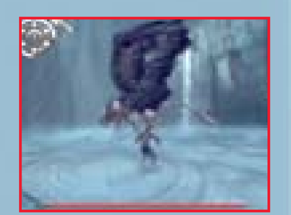




(16) Una vez encaramado a esta piedra, podemos saltar a los salientes de la pared para seguir avanzando. (17) El gólem del otro extremo de esta sala no tiene otra cosa mejor que hacer que bombardearnos continuamente. (18) Sólo nos queda subir por entre estos engranajes para acceder por fin al mecanismo de la primera torre. (19) Acabamos de llegar a un jardín muy idílico, pero ¿qué sorpresas nos esperan? (20) Barras, vigas, columnas, salientes, cuerdas... cualquier cosa nos sirve para seguir avanzando por el nivel.




Debemos matar a la Emperatriz del Tiempo antes de que libere las arenas. Tal vez así consigamos que el Dahaka no nos persiga

ENEMIGOS FINALES

PRINCESA SHAHLEE. El truco está en atacarle una y otra vez y cuando te pare algún golpe, ponerte en posición defensiva al instante, ya que contraatacará enseguida. Cuando acabe, sigue dándole sin cortarte un pelo.

GÓLEM. Son tan grandes que al principio sólo puedes atacarles a las piernas. Tienen armadura por delante, así que ataca siempre por detrás. Cuando caigan de rodillas, salta sobre sus espaldas para golpear en el cuello.

EMPERATRIZ KAILEENA. Parecida a la princesa, sólo que en lugar de adoptar una posición defensiva, salta hacia atrás para esquivarla, ya que a veces sus golpes pueden atravesar nuestras defensas. También es muy útil ralentizar el tiempo.

ÁGUILA GÓLEM. Parecido al Gólem normal. También tiene armadura, así que ataca por detrás o por los costados (mejor los costados, ya que por detrás puede darte un coletazo). Utiliza el poder de ralentizar el tiempo para atacarle impunemente.

DAHAKA. ¡Corre, corre, CORRE!

▶▶ la puerta central. Avanza por ella y sube por unos salientes.

LA SEGUNDA TORRE (PRESENTE)

Sólo te queda el mecanismo de la segunda torre.

Vuelve al jardín y, usa una piedra junto al muro izquierdo para acceder a una plataforma. Desde allí, podrás seguir el mismo camino para llegar al jardín y podrás alcanzar la entrada superior. Llegarás a una sala espaciosa. Usa las columnas **20** para llegar a otra puerta y, desde allí, la zona donde se está el mecanismo. Destruido, por cierto. Corre por la pared de la derecha hasta llegar a una plataforma y, desde allí, salta sobre las columnas. Cuando estés en la segunda, salta hacia la barra de tu espalda. Un par de vigas y ibingo!

LA SEGUNDA TORRE (PASADO)

El mecanismo de la torre es inaccesible en el presente.

Desanda el camino que recorriste huyendo del Dahaka para alcanzar el mecanismo de la torre. Allí, activa la palanca del centro para que los pilares apunten hacia la izquierda. Luego acércate al de la izquierda **21** y encarámate hasta arriba. Sigue por las alturas, y llegarás a otra palanca. Úsala para que el pilar cercano apunte hacia el arco de piedra, y sigue por él. Activa la palanza del otro extremo para que el siguiente pilar apunte hacia el palacio, y avanza hasta él **22**. Desde allí, podrás alcanzar el mecanismo central. Actívalo para que el agua fluya **(P6)**. Vuelve por el mismo camino y ve activando las palancas para que los pilares hagan correr el agua. Abrirás el cierre de la cámara del reloj.

Ahora sólo te queda volver allí. Desanda todo el camino hasta un balcón. De él parten tres senderos. Ve por el último **23**, activa el botón, y haz el circuito hasta bajar por una escalera. Llega al jardín. Ve por la entrada hasta la sala central.

Sigue por la puerta del fondo hasta la cámara del reloj. Allí te enfrentarás a la Emperatriz.

Quiz 4

¿Qué podemos usar para volver unos segundos al pasado?

- A. La Espada del Escorpión.
- B. Una máquina del tiempo.
- C. Las arenas del tiempo.

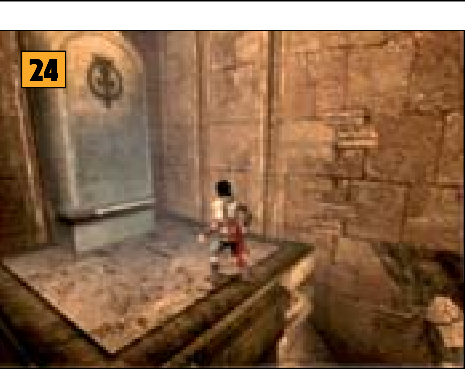
SALÓN DEL TRONO (PRESENTE)

Creías que con la muerte de la Emperatriz todo se acabaría, pero no ha sido así.

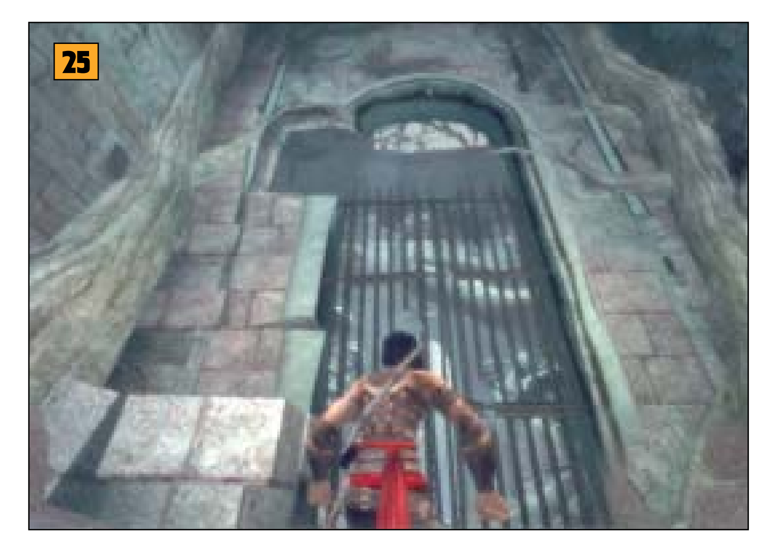
Tras la persecución, salta a la plataforma con el mecanismo y tira de él **24**. Existen otros dos, así que tendrás que llegar a ellos. Ve por la única puerta. El Dahaka volverá a seguirte, así que corre hasta llegar a otro mecanismo. Actívalos todos. Ahora puedes subir hasta la salida. Avanza hasta alcanzar una zona







(21) En esta torre, debemos conseguir que el agua vuelva a fluir para abrir el mecanismo de la cámara interior. **(22)** Debemos mover los pilares de este patio con las palancas repartidas a su alrededor según nos convenga. **(23)** Hay que activar el botón del fondo y volver para subir a un pedestal. **(24)** Hemos derrotado a la Emperatriz pero el Dahaka aún nos persigue. Habrá que encontrar otra solución. **(25)** Nos hemos quedado sin espada. Por suerte, bajo nuestros pies hay una que tal vez podamos coger.



repleta de vigas **25**. Baja. Allí hay una nueva espada. ¡Corre!

SALÓN DEL TRONO (PASADO)

Sólo una máscara puede ayudarte a evitar la muerte.

Vuelve hasta la sala de la espada. Ahora podrás cogerla. Sigue por la puerta y llegarás a una sala con una palanca y un botón. Activa la palanca, y usa una caja para pulsar el botón.

Activa los mecanismos que te encuentres, sortea abismos y llegarás a la sala de la espada. Allí encontrarás una criatura. Mátala y entra en la cámara de donde salió. Sube. Avanza por varias salas repletas de vigas **(P7)** hasta la biblioteca. En ella encontrarás unas palancas que te permitirán avanzar y atravesar una puerta. Sigue subiendo.

Llegarás a un callejón sin salida. Las columnas son móviles **26**, así que tira de ellas para alcanzar las vigas de arriba **(P8)**. Llegarás a una zona derruida. Déjate caer, y sigue por un saliente hasta la salida.

Avanza hasta llegar a la primera torre. Sigue hacia la cámara del reloj. Una vez allí, ve por la puerta de la izquierda, activa la palanca, y avanza hasta el salón del trono. Derriba el muro y activa el portal.

Quiz 5

¿Cuál es la solución final para cambiar tu destino?

- A. Matar a la Emperatriz en el presente.
- B. Volver al pasado y evitar que muera.
- C. Hablar con el Dahaka.

LA MÁSCARA (PRESENTE)

La máscara es lo único que puede salvarte de tu destino.

Avanza hasta llegar a una sala con una piedra plana **27**. Continúa por el otro extremo. Sigue hasta llegar a un abismo con un botón cerca de la puerta. El botón activa una pasarela. Tendrás que subir hasta llegar a la sala de la piedra plana, pero por otra entrada. Sigue por los salientes de la izquierda hasta alcanzar otra entrada y continúa avanzando hasta encontrar la máscara. Sigue hasta llegar a la cámara del portal. Y no te asustes por tu nuevo aspecto.

SALA CENTRAL (PASADO)

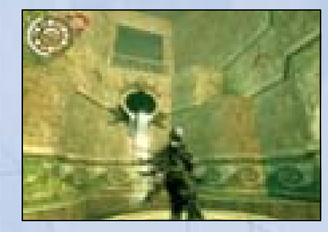
¡La máscara te ha convertido en un monstruo!

Vuelve sobre tus pasos hasta llegar a la sala con la piedra plana. Ve hasta el otro extremo, súbete a la columna de la derecha, y asciende. Sigue el recorrido, y luego usa las barras y las cortinas para llegar abajo. Continúa y llegarás al patio de la segunda torre. Sal por la derecha hasta llegar a la sala de la que partían tres senderos. Coge el de la derecha para bajar hasta el suelo y sigue hasta la sala central. Tras la conversación, vuelve sobre tus pasos hasta el jardín. Sube y sigue por el camino central.

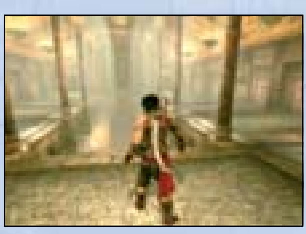
SALÓN DEL TRONO (PRESENTE)

Debes eliminar a la Emperatriz en el presente y librarte de la terrible maldición. ▶▶

Pedestales de Mejora 2



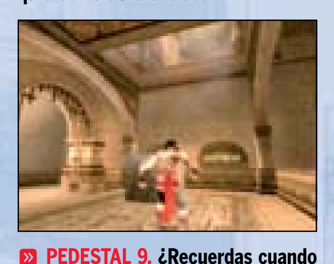
PEDESTAL 6. Este pedestal está situado en la cámara donde se activa el mecanismo de la segunda torre. Arriba de la palanca hay una puerta para poder llegar hasta él.



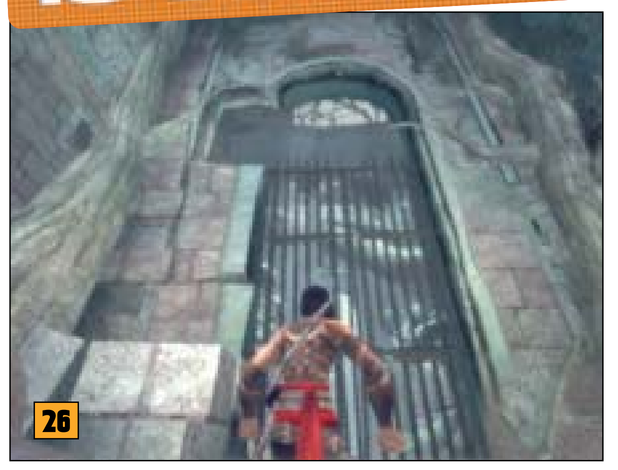
PEDESTAL 7. Después de destruir al gólem en la prisión, llegarás a una sala que está llena de columnas. Allí, encontrarás dos paredes agrietadas. En una encontrarás un botón y en la otra la puerta que te dará el acceso al pedestal.



PEDESTAL 8. Está situado en la biblioteca. Cuando llegues a la zona de vigas de la parte de arriba, sigue por encima de las estanterías y a mano izquierda verás la entrada.



PEDESTAL 9. ¿Recuerdas cuando perseguías a Shahlee y llegaste a una sala en la que había que activar una barra blanca para continuar por una puerta cerrada? Bien. Cuando estés en la sala central y tengas la Espada del Escorpión, retrocede hasta allí y sube a la plataforma más alta. Verás una reja agrietada. Rómpela y usa la caja de dentro para subir hasta arriba.





(26) La biblioteca de la Emperatriz alberga grandes conocimientos. Lástima que no tengamos tiempo de descubrirlos. (27) Éste será el escenario de la última batalla. Nuestro adversario depende del final que hayamos escogido. (28) En esto nos convertiremos cuando nos pongamos la máscara espectral. ¿El fin justifica los medios? (29) La piedra de la derecha nos puede resultar muy útil para alcanzar un agujero que de otro modo sería inaccesible. (30) Has pasado por mucho pero ya falta poco para alcanzar tu objetivo.

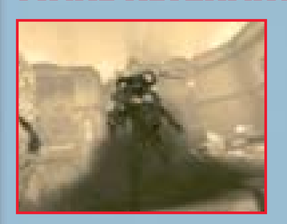


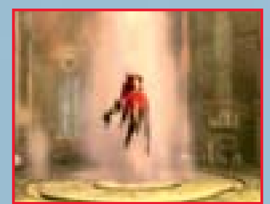




El portal del tiempo será nuestro aliado más incondicional, ya que nos permitiría acceder a zonas inaccesibles del presente

FINAL ALTERNATIVO





EXISTE UN FINAL ALTERNATIVO EN EL QUE NO LUCHAS CONTRA LA EMPERATRIZ, sino que ésta se une a ti para acabar con el Dahaka. Para acceder a él necesitas encontrar los nueve pedestales de mejora que están repartidos por toda la isla; mira los recuadros para saber cómo encontrarlos. En este final, el príncipe recibe la Espada de Agua, la única capaz de herir al Dahaka.

EN LA BATALLA FINAL, LA CRIATURA COMENZARÁ A ATACAR salvajemente así que esquiva hasta que te aproximes a ella y luego usa el Ojo de la Tormenta para ralentizar el tiempo y atacarla a placer. En un momento dado, la Emperatriz te echará una mano y hará que el Dahaka quede colgado de la plataforma. Aprovecha esta situación para seguir golpeándole sin descanso.

▸▸ Sal de la cámara y avanza un poco. El Dahaka te abrirá un nuevo camino. Continúa y llegarás a una sala. Recorre el circuito hasta llegar a una plataforma con una piedra pegada a la pared 29. Con ella podrás subir. Continúa y llegarás a otra cámara del portal.

SALÓN DEL TRONO (PASADO)

No pierdas el rumbo. Ya falta poco para llegar al salón del trono.

Sigue hasta una plataforma de donde parte una cortina 30. A partir de ella, continúa el recorrido hasta una plataforma donde podrás destruir la pared y entrar en una cueva.

Avanza hasta llegar a una fundición. En las plataformas hay varias palancas. Cada una controla el movimiento de un trozo de tubería. Debes moverlas para que la lava recorra las tuberías y llegue a la estructura.

Sortea los obstáculos y llegarás a la biblioteca. Ve por la puerta del fondo, y usa las vigas para ascender. Avanza como antes para abrir la puerta y sigue el recorrido una vez estés al otro lado. Avanzando por un saliente te encontrarás con el Dahaka. Ve hacia la izquierda y sube para pasar por encima sin que note tu presencia. Pero terminará haciéndolo, así que ¡a correr!

Estarás ahora en una cueva con mucha niebla. Los obstáculos de esta zona son muy típicos, así que los dejamos en tus manos. A la salida llegarás a una sala con una chimenea: la primera torre. Ve por la entrada y activa la palanca.

Tu otro yo hará acto de presencia. Sigue por la puerta abierta, y recorre la zona de la maquinaria. Atraviesa toda la habitación hasta alcanzar la puerta de abajo. En la siguiente, haz también el recorrido hasta bajar y saltar a través del engranaje. Sigue el camino y enseguida llegarás a la sala central.

Tu otro yo volverá a aparecer. Sigue por la puerta que conduce al salón del trono **(P9)**. La Emperatriz te estará esperando, pero no para saludarte.

Quiz 6

¿Qué debemos hacer para acceder al final alternativo?

- A. Ser buenos chicos.
- B. Matar al Dahaka.
- C. Encontrar los pedestales de mejora.

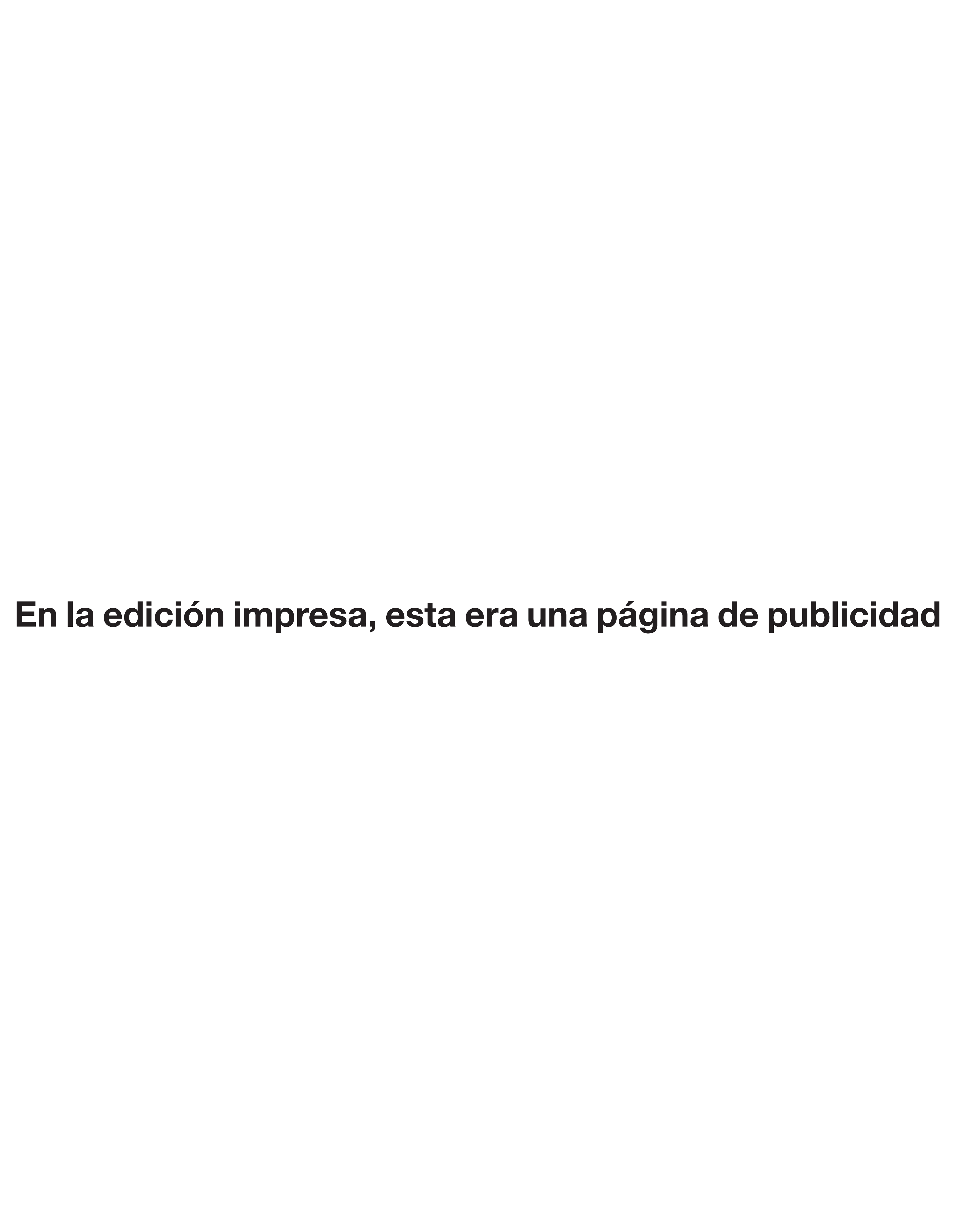
EMPERATRIZ (PRESENTE)

Lo has conseguido. Has recuperado tu aspecto normal y la Emperatriz se encuentra en el presente. Ahora debes encontrarla y matarla.

Avanza hasta llegar a una cueva, sube arriba y sigue todo recto. Llegarás a la sala con la piedra plana. Ahí se librará la batalla final. Sólo la muerte de la Emperatriz te permitirá burlar al Dahaka. ¡Suerte! ■ J.T.A.

Soluciones Quiz

1.B. Shahlee. 2.A. Matar a la Emperatriz. 3.B. Activando el mecanismo de las dos torres. 4.C. Las arenas del tiempo. 5.A. Matar a la Emperatriz en el presente. 6.C. Encontrar los pedestales de mejora.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Vampire. The Masquerade: Bloodlines

¡Que no te la den con ketchup!

Has elegido el camino de la inmortalidad, ¿no? Bien, pero la sangre no la regalan. Vas a tener que enfrentarte a muchos peligros antes del amanecer. Déjanos guiarte entre tinieblas.

El mundo que inspira a «Bloodlines», tiene una jerarquía de clanes vampíricos, poderes y normas que debes conocer. Para ayudarte en tu nueva condición de "no muerto", en esta guía te presentamos el entorno en el que tendrás que desenvolverte. Hacemos una descripción de los clanes que puedes elegir y de las disciplinas vampíricas. Además encontrarás una orientación para crear tu personaje y definir sus habilidades y rasgos.

Normas que debes conocer



Protege la Mascarada. Como miembro de la secta llamada Camarilla, tienes que ocultar tu condición de vampiro frente a los humanos. Si pierdes tus cinco puntos de Mascarada (Masquerade Points) se acabó.

No pierdas la Humanidad. Parte de tu cordura humana impide que pierdas el control sobre ti mismo. Cuando te alimentes, –tecla [F]– no agotes la sangre de tu víctima a cero o perderás un punto de humanidad. Cuando los pierdas todos, habrás perdido.

Sirve fielmente al Príncipe. Es el vampiro más poderoso de la ciudad y se llama LaCroix. Aunque más avanzado el juego tendrás la opción de elegir tu propio destino, al principio te recomendamos que cumplas todas las misiones que te manda sin rechistar. Cuando estés ante él, en su rascacielos de Downtown, trátale con respeto en las conversaciones. De este modo, sacarás mejor provecho y no te expondrás a perder el cuello como tu señor, al inicio del juego.

Los poderes del vampiro





Celerity (Celeridad). Te hace más rápido. El mundo se ralentiza a tu alrededor porporcionándote ventaja en el combate... o en la huida.

Potence (Potencia). El personaje obtiene fuerza sobrehumana, golpeando a sus enemigos con mucha más potencia e infligiéndoles más daños.

Presence (Presencia). Otorga una personalidad desbordante que perturba e intimida a los demás.

Animalism (Animalismo). Con esta disciplina puedes convocar al mundo animal, –murciélagos o lobos por ejemplo– a ayudarte para el combate.

Fortitude (Fortaleza). Proporciona resistencia, hasta el punto de permitirte ignorar los disparos de armas de fuego cuando se alcanza un nivel avanzado.

Protean (Protean). Permite transformaciones, como hacer que las manos se conviertan en garras letales, e incluso en una amalgama física muy potente.

Auspex (Auspex). Es una de las disciplinas pasivas más importantes, ya que permite ver el aura de otros personajes. También permite anticiparse al peligro ya que ves lo que otros no ven.

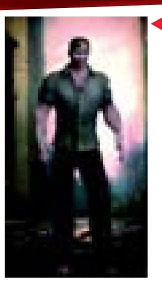
Dementation (Dementación). Útil tanto en combate como en conversaciones, ofrece nuevas líneas de diálogo al utilizarla sobre algunos personajes. Puedes hacer que tu enemigo sufra alucinaciones.

Obfuscate (Ofuscación). Imprescindible para los clanes que la poseen, permite permanecer inadvertido hasta hacerte prácticamente invisible. Úsala siempre para evitar el combate y para infiltrarte.

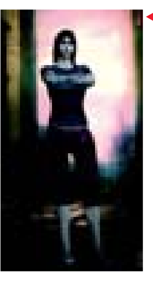
Thaumaturgy (Taumaturgia). Muy poderosa en niveles avanzados, esta disciplina permite jugar con la sangre del contrario, desde extraerla para apropiárnosla a distancia, hasta hacerla hervir en las venas.

Dominate (Dominación). Útil sobre todo en las conversaciones, ofrece nuevas líneas de diálogo con algunos personajes a los que podrás persuadir de que hagan lo que quieras. Permite doblegar la voluntad de tu víctima e influir en sus decisiones y pensamientos.

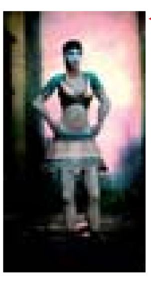
¡Así son los clanes vampíricos!



Brujah
Poderes: Celeridad, Potencia y Presencia.
Rápidos y fuertes, con ellos te será bastante fácil llegar al final del juego, ya que son estupendos en combate cuerpo a cuerpo.



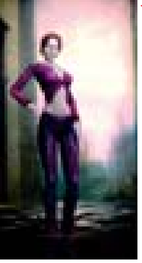
Gangrel
Poderes: Animalismo, Fortaleza y Protean.
Muy ligados al mundo animal, pueden transformar su cuerpo en el de una bestia, controlar a los animales y golpear con fuerza.



Malkavian
Poderes: Auspex, Ofuscación y Dementation.
Estos vampiros lunáticos pueden ver más allá que el resto de clanes. Trastornan la voluntad y detectan el peligro con antelación.



Nosferatu
Poderes: Potencia, Ofuscación y Animalismo.
El clan más difícil de llevar. Tendrás problemas para relacionarte, para alimentarte y para avanzar debido a su fealdad.



Toreador
Poderes: Auspex, Presencia y Celeridad.
Los artistas del submundo basan la mayor parte de su éxito en la obtención de influencia social, así que suelen eludir la lucha.

Como sobrevivir mejor



La policía es casi invencible. Si alguien te ve realizar algún acto que vaya contra la Ley en público, como morder para alimentarte, o pegar a un humano, los numerosos policías que pueblan la ciudad te dispararán sin compasión. Si dispones de la disciplina de Ofuscación puedes usarla para no ser descubierto.

Has de tener el máximo de sangre. Sobre todo si te vas a embarcar en una misión. Pero alimentarse es complicado porque puedes romper la Mascarada. Afortunadamente, hay bastantes callejones retirados en los que los habitantes de Los Ángeles suelen ir para orinar y que te permitirán asaltarles sin exponerte a miradas indiscretas.

Ser un Nosferatu es complicado. Tu aspecto espanta a los humanos. Para poder moverte por la ciudad sin tanto problema, prueba a utilizar la red de alcantarillado. La llave para conseguir abrirla la tiene una Malkavian llamada Therese en el pub Asilum.

Convencer puede ser mejor que golpear. Las disciplinas de control mental como Dementation y Dominación, así como con el rasgo de Seduction, pueden evitarte tener que afrontar un combate en desventaja.

Mejora tu personaje



Los rasgos (feats) son las habilidades que tiene tu personaje. Te recomendamos que le des a la opción de asignación automática al crear el personaje, pero a medida que ganes experiencia deberías asignarlos tú mismo. Además de los de ataque, hay una serie de rasgos muy importantes para avanzar:

» Haggle (Regateo). ¿Necesitas una bolsa de sangre y están muy caras? ¿Y ese arma a la que le has echado el ojo en la tienda? Con este rasgo puedes pagar menos por cualquier cosa.

» Seduction (Seducción). Además de ayudarte a manupular a otros personajes te permite llevar a tu víctima a lugares oscuros donde morderla sin testigos.

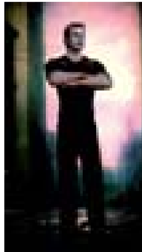
» Soak (Absorber). Una habilidad ideal para los clanes más "guerreros", ya que reduce el daño que tu personaje recibe en combate.

» Sneaking (Infiltración). Este rasgo es imprescindible para evitar el cuerpo a cuerpo y facilita el desarrollo de misiones, como la del barco y el sarcófago, que tiene lugar en Santa Mónica. Los Nosferatu deberían potenciarla al máximo.

» Lockpicking (Abrir cerraduras) y Hacking (Pirateo informático). Ambos son valiosas para resolver muchas misiones.



Tremere
Poderes: Auspex, Dominación y Taumaturgia.
El clan más misterioso. Utilizan su poder místico de Taumaturgia para controlar la sangre del contrario y derrotarlo a distancia.

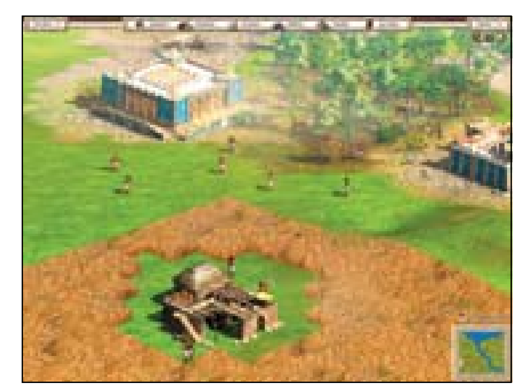


Ventrue
Poderes: Presencia, Fortaleza y Dominación.
Ocupan la élite de la jerarquía entre los vampiros. Los Ventrue pueden resistir más daño gracias a la disciplina de Fortaleza.

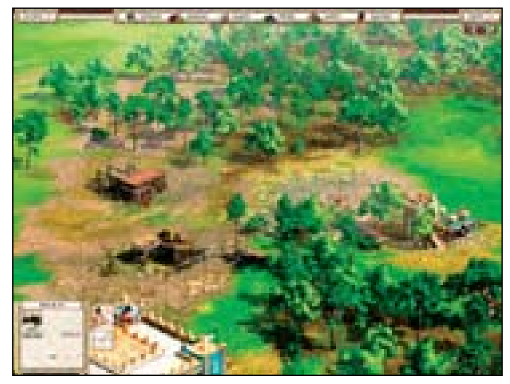
Alejandro Magno

Las estrategias del mejor estratega de la historia

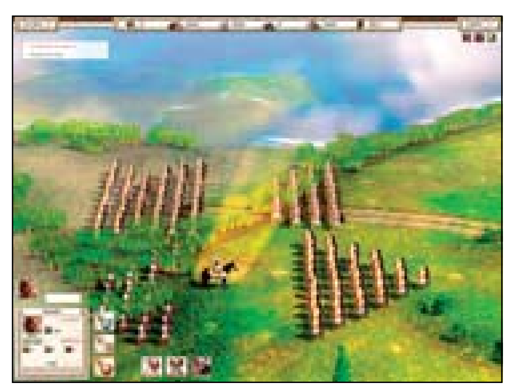
Dirigir ejércitos de varias decenas de miles de unidades no es, en absoluto, una tarea sencilla, pero si sigues estos consejos encontrarás la cosa es menos difícil de lo que parece.



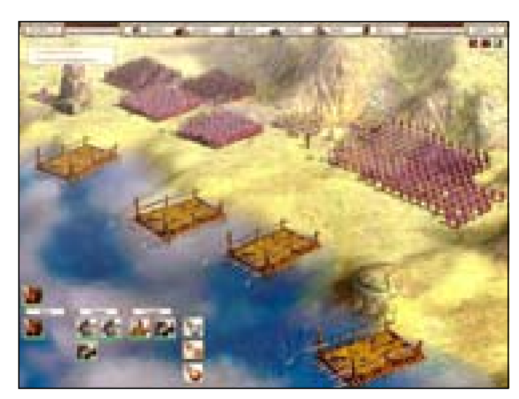
▲ Controla tu mano de obra. Para poder desarrollar un imperio estable necesitarás una multitud de peones, así que lo mejor que puedes hacer es dejar que se produzcan de manera continuada. Eso sí, no dejes de vigilar en la barra superior cómo se van repartiendo entre las diferentes tareas, de modo que cubran todas las necesidades de tu imperio.



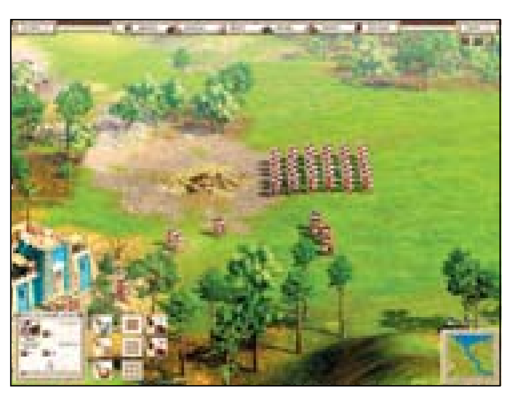
▲ Acumula recursos. Para potenciar el funcionamiento de las minas construye sus mejoras en cuanto tengas los fondos necesarios, es un gasto importante, pero merece la pena. Sin embargo, si necesitas minerales con urgencia y andas corto de fondos puedes optar también por buscar nuevos yacimientos y crear varias minas sencillas.



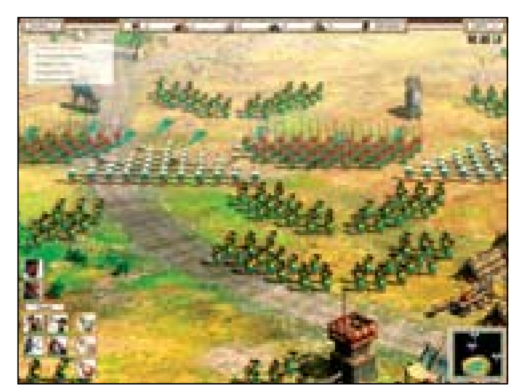
▲ Vigila a tu líder. Los héroes tienen una importancia decisiva en el juego, en especial en las partidas de la campaña, donde si el héroe muere casi siempre pierdes la partida. Una forma muy sencilla de protegerlos es ponerlos siempre en modo defensivo, de esa forma evitarás que entren en combate y que se expongan de forma innecesaria.



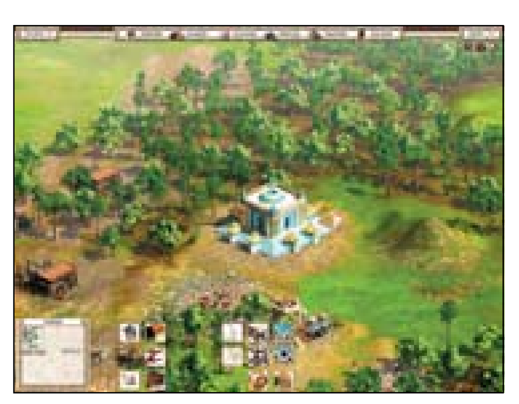
▲ ¡A formar! Aunque al comenzar a jugar puedas prescindir de ellas, si quieres crear un ejército suficientemente grande tendrás que recurrir a las formaciones. Acumula suficientes soldados y únelos en una misma formación y si tienes varias formaciones pequeñas combínalas en una grande para aumentar su resistencia y poder de penetración en un ataque.



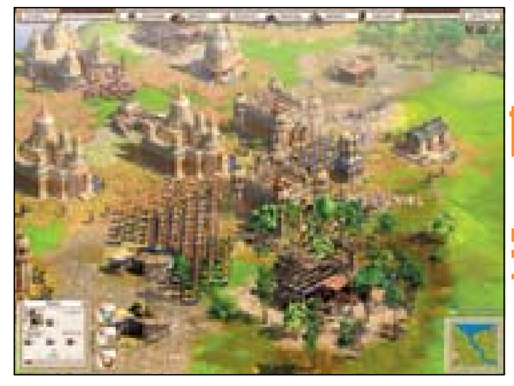
▲ Ten siempre una reserva. No dejes de producir unidades en cuanto tengas las justas para completar una formación. Mantén siempre unas cuantas de más en la retaguardia para ir cubriendo cubrir las bajas que se originen en cada batalla. Recuerda que una formación con “agujeros” será siempre menos efectiva que una completa.



▲ Especialízate. Aunque la variedad de unidades es muy grande, procura centrarte sólo en producir una de cada tipo básicos (infantería, arqueros, caballería...) de manera que tus formaciones sean homogéneas, porque si tienes formaciones de tres tipos de aqueros diferentes, por ejemplo, te resultará mucho más difícil tomar decisiones en medio del combate.



▲ Desarrolla las tecnologías. Siempre que puedas pagarlo, investiga las mejoras de ataque y defensa para tus unidades. Una formación con muchos bonos es a veces mejor que dos formaciones sin ellos. Además, si sigues la política de especializarte en una unidad de cada tipo, en lugar de diversificar tus fuerzas, las mejoras te costarán menos recursos.

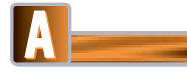


▲ Construye unidades de artillería. A diferencia de otros juegos de estrategia, en «Alejandro» la mayoría de las unidades no pueden dañar a los edificios. Por eso no debes olvidar nunca construir algunas catapultas o arqueros avanzados, porque si no puedes encontrarte en la ciudad enemiga y no tener forma de doblegarla ni de establecer un asedio efectivo.

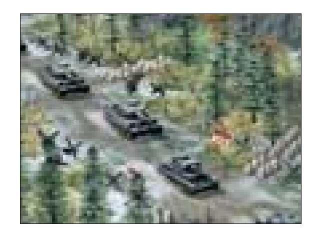


¡Esto tiene truco!

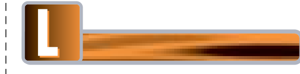
¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones imaginativas para los juegos más difíciles siempre puedes hacer uso de un... llamémoslo "camino alternativo". El que te "abren" las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos en estas páginas.



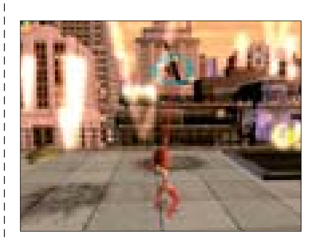
1939-1945 AXIS & ALLIES
Todo por la victoria



En medio de una partida pulsa **[INTRO]** para que aparezca la ventana de chat, en la que podrás escribir cualquiera de los siguientes trucos:
» **rosieriveter:** desaparece el tiempo de creación de edificios y de unidades.
» **isurrender:** te rindes instantáneamente.
» **veday:** vences igual de instantáneamente.
» **fieldpromotion:** consigues 100 puntos de experiencia.
» **swissbank:** hazte con 100 unidades de dinero.
» **enigma:** desaparecen las posibilidades de guerra.

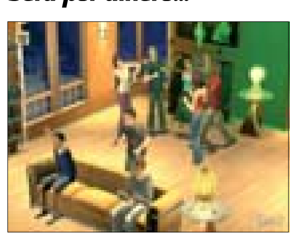


LOS INCREÍBLES
No te los podrás creer...



Escribe en la consola de trucos cualquiera de estos trucos que te harán más poderoso.
» **AthletesFoot:** tu personaje dejará un rastro de llamas la mar de simpático.
» **BoAPlace:** el juego será un 20% más sencillo.
» **BWTheMovie:** jugarás a una velocidad más lenta.
» **DanDruff:** los secuaces no dejarán de lanzar su metralla.
» **Flexible:** la Señora Increíble tendrá súper-poderes por un tiempo limitado.
» **Gilgendash:** dash no recibirá daño alguno cuando se eche encima de las cosas o por culpa de la fricción.
» **Labombe:** las bombas se debilitan.
» **Showtime:** el Señor Increíble adquiere súper-poderes por un tiempo limitado.

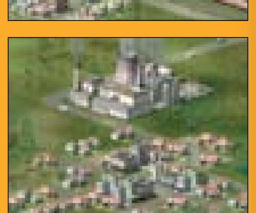
LOS SIMS 2
Será por dinero...



Pulsa la combinación de teclas **[CTRL] + [SHIFT] + [C]** para que aparezca la ventana de trucos, en la que podrás escribir cualquiera de los siguientes:
» **Motherlode:** consigue 50.000 simoleones.
» **boolprop constrainFloorElevation false:** podrás cambiar la elevación de las piezas de suelo.
» **boolprop constrainFloorElevation true:** deshabilita la posibilidad de cambiar la elevación.
» **Exit:** cierra la ventana de trucos, previamente abierta.
» **Expand:** expande o contrae la ventana de trucos.
» **Kaching:** obtendrás 1.000 Simoleones en metálico.
» **vsync (on/off):** mejora el rendimiento del juego, aunque quizás la calidad de los gráficos se resienta un poco.
» **autopatch (on/off):** te permite saber si hay alguna actualización disponible para descargar.
» **help –all:** Te da la lista completa de trucos.
» **StretchSkeleton:** hace a los modelos de tus Sims más grandes o más pequeños.
» **moveobjects (on/off):** mueve y borra objetos que antes no podías mover o borrar.
» **intprop censorgridsize 0:** desaparece cualquier tipo de censura del juego.
» **aging off:** tus Sims no envejecerán nunca.
» **aging on:** y con este truco, tus Sims volverán a envejecer nuevamente.
» **faceBlendLimits (on/off):** hace desaparecer o mantiene las limitaciones faciales. Es decir ciertas correcciones que se realizan automáticamente en los hijos de Sims demasiado diferentes entre ellos. Pruébalo y verás qué cosas salen...
» **intProp maxNumOfVisitingSims 8:** podrás invitar a más personajes a tus fiestas.
» **boolProp snapObjectsToGrid true/false:** podrás colocar objetos más allá de las rejas de tu propiedad.
» **slowMotion <#>:** aumenta la velocidad del juego (# debe estar entre 0 y 8, teniendo en cuenta que 0 es la velocidad normal).

EL TRUCO DEL LECTOR
TRANSPORT GIANT
Si yo fuera rico...





Ana ha descubierto cómo hacerse millonaria sin tener que currárselo demasiado. Pues nada, a ver si otro día nos manda un truco para conseguirlo en la vida real.
El truco consta de tres combinaciones de teclas que se pueden realizar en cualquier momento de una partida:
» **[Ctrl]+[Shift]+[G]: Ganas 1.000.000$ ¡y por la patilla!**
» **[Ctrl]+[Shift]+[Y]: Avanza automáticamente un año.**
» **[Ctrl]+[Alt]+[W]: Gana el escenario en el que estás.**

Ana Leal (Madrid)

EL JUEGO DEL MES
BLADE: THE EDGE OF DARKNESS
en el DVD Micromanía
La disciplina del acero

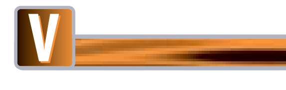
Cada personaje del juego va a poder contar con unas características especiales, un poco tramposas, eso sí, si sabes qué nombre le debes poner:

PARA EL ENANO:
Nombre: NO LEM KGB
» Pulsa la tecla [H] para cortar las cabezas de los
» enemigos en pantalla.
» Pulsa [M] para cambiar la ropa de tu personaje.
» Pulsa [X] y la cámara girará en un efecto "Matrix"

PARA LA AMAZONA:
Nombre: PAMELA CHU
» Pulsa la tecla [F10] y serás invencible (pero cuidado con el veneno).
» Pulsa [F5] y la cámara se moverá hacia la derecha.
» Pulsa [F6] y lo hará hacia la izquierda.
» Pulsa la tecla [P] para que la cámara se mueva sola.

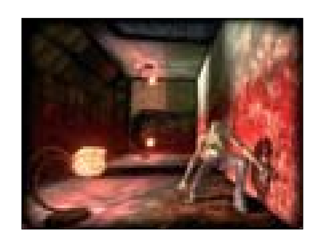
PARA EL BÁRBARO:
Nombre: GUYAGAO
» Pulsa 1 y se reducirá el tamaño del arma.
» Pulsa 2 y aumentará el tamaño del arma.
» Pulsa 3 para agrandar el escudo.
» Pulsa 4 para reducir el escudo.
Nombre: IVALAOSTIA
» Pulsa [F9] para pasar al siguiente nivel del juego.
» Pulsa [F8] para subir un nivel de experiencia.

PARA EL CABALLERO:
Nombre: SCAIGUOKER
» Pulsa la tecla [G] para conseguir un sable laser, al estilo de los de Star Wars.
» Pulsa [K] para activar rayos gamma.



VAMPIRE. BLOODLINES
Trampas vampíricas

Haz click con el botón derecho en el icono del juego y en el campo de búsqueda añade la palabra "**-console**" (sin las comillas) al nombre del archivo al ejecutable. Después, dentro ya



del juego, pulsa la tecla [º] para abrir la consola de trucos, en la que podrás escribir cualquiera de los códigos siguientes:

- **impulse 101:** todas las armas, munición y ropa.
- **vchar_edit_histories 1:** te permite añadir una "historia" a tu personaje mientras lo estás creando, lo que te proveerá de bonus o penalizaciones en algunos momentos del juego.
- **god (o) godmode:** disfruta del modo dios (invencible).
- **giftxp <#>:** consigue # de puntos de experiencia.
- **give item_a_<x>:** te proporciona una armadura (x).
- **give item_w_<x>:** te proporciona un arma (x).
- **noclip 0/1:** atraviesa las paredes ("0" desactiva el truco, mientras que "1" lo activa).
- **notarget 0/1:** invisible para todos los enemigos.
- **cmdlist:** lista de todos los códigos posibles.



WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

Haciendo la guerra mucho más sencilla

Introduce cualquiera de estos códigos en la consola de trucos la cual aparecerá si pulsas, al tiempo, las teclas [CTRL]+[SHIFT]+[º], y ten en cuenta que puedes hacerlo tanto en juego individual como en multijugador.

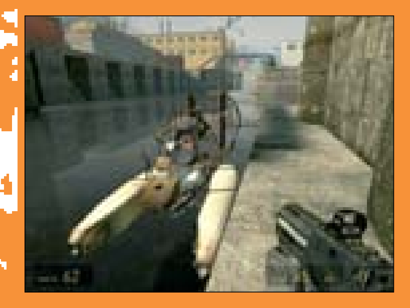


- **cheat_power <#>:** te dará unidades de poder por el valor de #.
- **cheat_requisition<#>:** te proporciona # unidades de requerimientos.
- **cheat_killself:** Te suicidarás automáticamente.

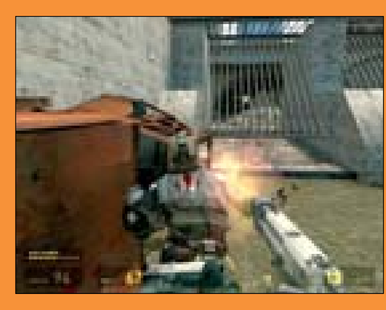
EL TRUCO DEL MES

HALF-LIFE 2 *La acción más grande jamás trucada...*

Para poder activar los trucos, abre la consola de trucos pulsando la tecla [º] e introduce cualquiera de los códigos que te damos a continuación. Recuerda que, en todos los casos en que un truco supone un cambio de un valor numérico (o nombre) predeterminado, el símbolo # del código representa una cifra que puedes cambiar. Genralmente podrás poner la cifra que quieras.







MÁXIMA MUNICIÓN DE CADA ARMA:

- sk_plr_dmg_357 #: establece valor para la Magnum 357.
- sk_plr_dmg_crossbow #: establece valor para el arco.
- sk_plr_dmg_crowbar #: establece valor para la palanca.
- sk_plr_dmg_grenade #: establece valor para las granadas.
- sk_plr_dmg_pistol #: establece valor para la pistola.
- sk_plr_dmg_ar2 #: valor del daño del rifle de pulsos.
- sk_plr_dmg_rpg_round #: valor del daño de los misiles RPG.
- sk_plr_dmg_buckshot #: valor del daño de la escopeta.
- sk_plr_dmg_smg1_grenade #: valor de las granadas SMG
- sk_plr_dmg_smg1 #: establece valor para el sub-fusil.

MÁXIMA MUNICIÓN DE CADA ARMA:

- sk_max_357 #: valor máximo de la munición de la Magnum 35.
- sk_max_crossbow #: valor máximo de la munición del arco.
- sk_max_grenade #: valor máximo de la munición para las granadas.
- sk_max_pistol #: valor máximo de la munición de la pistola.
- sk_max_ar2 #: máximo de munición para rifle de pulsos.
- sk_max_ar2_altfire #: valor máximo de la munición de los orbes del rifle de pulsos.
- sk_max_rpg_round #: valor de la munición máxima del RPG.
- sk_max_buckshot #: valor de la munición máxima para la escopeta.
- sk_max_smg1_grenade #: valor de la máximo de granadas SMG.
- sk_max_smg1 #: valor de la munición máxima del sub-fusil.

PARÁMETROS DEL MANIPULADOR:

- physcannon_maxforce #: establece la fuerza del lanzamiento de objetos.
- physcannon_maxmass #: determina el tamaño de los osbjetos que permite empujar.
- physcannon_pullforce #: cambia la velocidad con la que empujas los objetos.
- physcannon_tracelength #: alcance.
- physcannon_cone #: radio del cono de acción del manipulador.

DISTINTAS PERSPECTIVAS:

- net_graph 1: incrementa el nivel de detalle gráfico en el juego.
- thirdperson: perspectiva en tercera persona.
- firstperson: permite volver a la perspectiva en primera persona.
- +mlook: establece la perspectiva especial de tipo "mirada del ratón".
- maps: listado de los mapas.

DE TODO UN POCO:

- sv_cheats 1: activa los trucos.
- god: modo dios (invencible)
- noclip: atravesar las paredes.
- viewmodel_fov #: establece el tamaño del arma que llevas, (54 es el valor del tamaño normal de las armas)
- impulse 101: todas las armas.
- give #: porporciona el arma que se escriba en lugar de #.
- cl_showpos 1: muestra la posición en el mapa. Pulsa 0 para que desaparezca.
- getpos: indica las coordenadas de la posición de tu personaje en cada momento.
- skill #: nivel de dificultad (# = 1, 2, ó 3).
- air_density #: determina la densidad del aire.
- hurtme #: daña al jugador con la cantidad de daño que pongas en lugar del #.
- exec #: ejecuta el archivo del juego (en lugar del #, escribe el nombre del archivo).
- sv_infinite_aux_power 1: potencia infinita para correr, etc...
- notarget: invisible para los personajes no jugadores del juego.
- map #: graba el mapa cuyo nombre escribas en lugar de #.
- setpos #: mueve al jugador a las coordenadas que escribas en lugar de #.
- give weapon_shotgun: proporciona a tu personaje una escopeta.
- buddha: reduce la salud.
- mat_fullbright 1: elimina todas las sombras del juego (si escribes lo mismo, pero con un 0, las reestablecerás).
- impulse 203: elimina el objeto o el personaje controlado por el ordenador al que estés apuntando en ese momento.
- mat_depthbias_normal 1: podrás ver a través de las paredes.
- sv_gravity #: establece la fuerza de gravedad.
- dsp_explosion_effect_duration #: establece el tiempo que dura la confusión y el pitido de oídos después de una explosión.
- sv_stopspeed #: determina la velocidad a la que te detendrás cuando te estés en el suelo.
- sv_waterdist #: establece una cámara vertical cuando tus ojos están cerca del agua.
- sv_bounce #: varía la cantidad de rebotes cuando lanzas algún objeto.
- sv_maxvelocity #: establece la velocidad máxima de movimiento de cualquier objeto móvil.
- status: información de la partida, incluido el mapa actual.
- impulse 82: aparecerá un Jeep.
- impulse 83: carga un deslizador (lancha) en el mapa, frente al personaje.
- ai_disable: activa o desactiva Inteligencia Artificial de los personajes controlados por la CPU.
- sv_unlockedchapters #: desbloquea cualquiera de los capítulos (# = del 1 al 15).

CARGAR PERSONAJES

Para crear personajes (no jugadores), accede a la consola de trucos, y escribe npc_create npc_<nombre>, cambiando este <nombre> por cualquiera de los siguientes:

headcrab_poison	fastzombie
citizen	eli
combinedropship	dog
breen	pigeon
cscanner	seagull
rollermine	crow
poisonzombie	combine_s
mossman	combinegunship
monk	barney
metropolice	barnacle
manhack	antlion
launcher	alyx
kleiner	antlionguard
ichthyosaur	stalker
headcrab_black	strider
headcrab_fast	vortigaunt
headcrab	zombie
helicopter	zombie_torso
gman	

Envíanos tus trucos

Micromanía

■ Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos, envíanos un e-mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ Si un truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

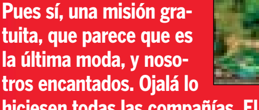
La Nueva Comunidad

¡Bienvenido! Has llegado al paraíso de los juegos, al nirvana de los géneros, a la posada del guerrero... el lugar donde tú mandas y eres el rey. Pide y se te dará. Pregunta y serás contestado. Tuya es esta sección y para ti se mantiene viva. Olvida tus preocupaciones y disfruta de tus juegos favoritos, como siempre soñaste...

Sigue Jugando

La última misión

» DESCARGAS
» «BLITZKRIEG: BURNING HORIZON»



Pues sí, una misión gratuita, que parece que es la última moda, y nosotros encantados. Ojalá lo hiciesen todas las compañías. El caso es que tienes a tu disposición, bien calentita, una misión entera: "Carthage 1943" para «Blitzkrieg: Burning Horizon», lista para descargarte cuando te parezca mejor. Que la disfrutes.

Lo encontrarás en: *www.cdvonline.com/index.php?s=cdvag&id=1100518131&g=2_games_completenews&sid=us010200*

Curiosidad

¿Gallumbos de Black&White 2?

» MERCHANDISING » «BLACK & WHITE 2»

Para que veas lo que son las promociones. Aún no ha salido el juego, pero ya te puedes comprar una camiseta o unos gallumbos, de buen rollo, de «B&W2». Así tienes algo que ponerte mientras sale el juego. ¡Ay, el merchandising..!

Lo encontrarás en: *www.themerchandisingshop.co.uk/blackandwhite/site/*

Síguele la pista

Estudiad malditos

» ACTUALIDAD
» EXPANSIÓN DE «LOS SIMS 2»

¿Quieres hacer de papá?... Se trata de librarte de tus hijos sims y mandarlos a la universidad con esta expansión «University», que ya está en marcha para «Los Sims 2». En ella, tus sims adolescentes vivirán en residencias universitarias, entrarán en fraternidades y podrán estudiar una de las carreras disponibles, lo que aumentará sus habilidades para su vida y su trabajo en el futuro. Aunque los gastos vendrán pagados de casa, tus sims podrán buscarse un trabajo a media jornada para completar sus ingresos, algunos de ellos, pelín ilegales, pero ya se sabe que los jóvenes...

Estrategia

Gestión, organización, análisis, administración, táctica... estrategia. ¿Te parecen palabras aburridas? Pues entonces te has equivocado de sección, amigo, porque éste es el sancta-sanctorum de los estrategas y nosotros nos las gastamos así.

La mejor estrategia histórica

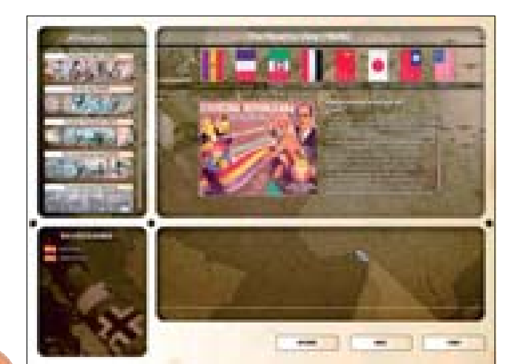


» ACTUALIDAD » «HEARTS OF IRON 2»

Con tantos juegos dedicados a la Segunda Guerra Mundial como están apareciendo últimamente, no nos podíamos olvidar de la saga «Hearts of Iron», que es quizá el único que reproduce el conflicto en todos sus detalles desde un punto de vista global. Es decir, controlando la economía, la política y los ejércitos de un estado entero, incluidos aquellos que no participaron directamente en el conflicto, como por ejemplo España.

¿Quieres ser ministro?

Ahora está a punto de salir la segunda parte, «Hearts of Iron 2», que, aunque es muy similar a la primera en su sistema de juego, ofrece interesantes novedades.



▲ La Guerra Civil Española también está reflejada, puesto que fue un prólogo de la Segunda Guerra Mundial.



▲ Tras violar el pacto de no agresión Alemania invade la Unión Soviética en 1941, donde acabó encontrando la derrota.

Lo primero es que se ha rediseñado completamente su interfaz para que el juego sea mucho más accesible a otros públicos, y no sólo para los incondicionales de la estrategia más "hardcore". En esta línea de "poner las cosas fáciles", se ha añadido también la posibilidad de que la IA ayude al jugador en la microgestión, permitiendo que se concentre, si quiere, en la parte estríctamente táctica de la guerra.

Pero no todo son facilidades para los novatos: se han aumentado considerablemente las posibilidades de las misiones aéreas y navales, permitiendo los ataques con objetivos logísticos y no sólo militares; hay más sistemas políticos disponibles; y se han creado pequeños escenarios históricos para jugar en una o dos tardes, orientados sobre todo al multijugador. Ah, casi se nos olvidaba lo más importante: «Hearts of Iron 2» permitirá emprender una campaña en modo cooperativo... ¡Ve eligiendo a tus colegas ministros!

Táctica secreta

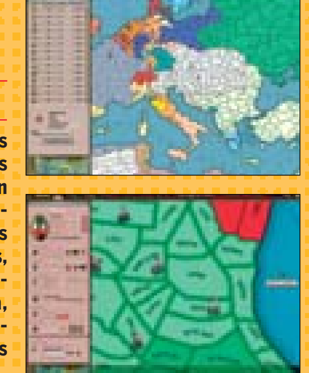
¿Cómo se cambia la historia?

» A FONDO » «UN IMPERIO BAJO EL SOL: VICTORIA»

Aunque «Victoria» es un juego histórico, hay determinados acontecimientos que tienen lugar según ciertas condiciones. Veamos algunos de ellos:

Para evitar la Guerra Civil en los EEUU, basta con que el Partido Republicano no esté en el poder en 1861. Eso sí, sin Guerra Civil, los esclavos nunca serán liberados y no podrán convertirse en obreros, lo que frenará notablemente la revolución industrial.

Para unificar el territorio Italiano, tienes que llevar al Piamonte, a los Estados Pontificios o a Las Dos Sicilias. En un momento dado, con el apoyo de Francia, les declararás la guerra a los otros estados italianos. Cuando controles, –que no tienen que ser tuyas– las regiones de Roma, Florencia, Parma, Módena, Turín y Nápoles, podrás llevar a cabo la unificación. Mientras tanto, vigila de cerca a Austria.



¿Quieres participar?

■ Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Y no te pierdas...

EL SUPERPARCHE

DESCARGAS » «DAWN OF WAR»



Los chicos de Relic llevan meses dando la matraca con un superparche que por fin está listo. Resuelve algunos problemas, añade unos cuantos mapas e introduce algunas mejoras en su jugabilidad. Hay dos parches distintos, el de la versión inglesa y el de la versión internacional, que es el que te tienes que descargar para la versión española del juego. Ten paciencia que son casi 31 MB.

Lo encontrarás en:
www.dawnofwargame.com /news.php?article=47

Curiosidad

Marcianos a la última

DESCARGAS » «STARTOPIA»

Si quieres que los habitantes de tu estación espacial vayan vestidos con los uniformes de Star Trek, o incluso se parezcan a superhéroes como Spiderman, no tienes más que ir a esta web, donde se ofrecen un montonazo de skins creadas por aficionados para que te descargues y redecores el juego. Ojo, que también puedes animarte y crear tu propia skin.

Lo encontrarás en:
www.strategyplanet.com/startopia/ skins/skins.shtml

Manos a la obra

Ordena y conquista en la red

DESCARGAS » «C&C: GENERALS»

No me digas que estás pensando en hacerte una web de «Comand & Conquer Generals» y que no sabes por donde empezar. Pues no se hable más. Echas a tu hermano del ordenador, te vas a la dirección que te ofrecemos al final, y te bajas el kit que Electronic Arts ha puesto a tu disposición para que crees tu propia sitio web dedicado a tu juego favorito. Ahora ya no tienes excusa.

Lo encontrarás en:
www.eagames.com/official/cc/ generals/us/fansitekit.jsp?state=6

Aventura

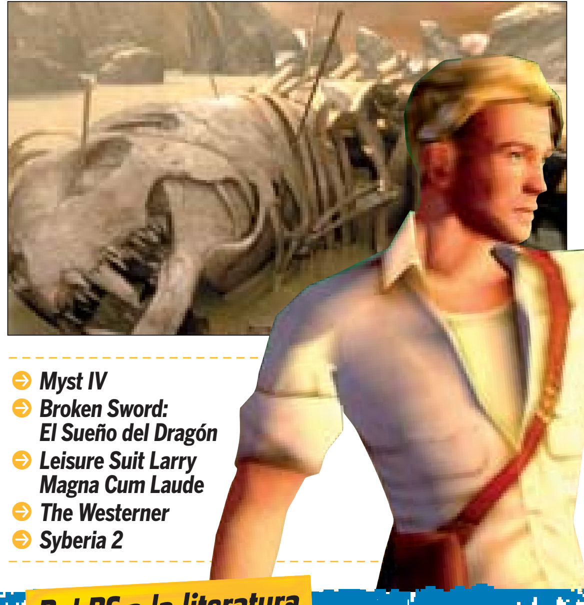
Este es el club de los aventureros y si eres un devorador de buenas historias, con tu ingenio y nuestra ayuda conseguirás seguir la pista a esos enigmas que te traen de cabeza.

Los doblajes, a examen

OPINIÓN » LAS AVENTURAS HABLAN CASTELLANO

Doblar una aventura, con sus miles de líneas de diálogo y las docenas de personajes, exige un gran esfuerzo en forma de tiempo y pasta que, a veces, pone en riesgo la propia rentabilidad de un videojuego. Por suerte, en las aventuras, las compañías se han puesto las pilas y en los últimos meses hemos podido disfrutar de estupendos doblajes profesionales. A nosotros nos ha gustado especialmente el de «Myst IV», porque las voces están muy bien elegidas, y no se limitan a leer líneas, sino que actúan. También tiene su mérito el de «Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude»: el juego tiene más de 90.000 palabras, y traducir los chistes y giros "cachondos" nunca es fácil.

En esta lista que te mostramos a continuación hemos recopilado las que son, a nuestro juicio, las aventuras mejor dobladas de los últimos tiempos. ¿Coinciden con las tuyas?:



- *Myst IV*
- *Broken Sword: El Sueño del Dragón*
- *Leisure Suit Larry Magna Cum Laude*
- *The Westerner*
- *Syberia 2*

Del PC a la literatura

JANE JENSEN
Una escritora de aventuras

Si te gusta leer, seguro que has oído hablar de «El Código DaVinci», una novela de intriga sobre los secretos de la Iglesia que ha arrasado en todo el mundo. Cinco años antes, Jane Jensen ya triunfó tratando también antiguos enigmas en la saga de aventuras «Gabriel Knight». Ahora vuelve a la actualidad literaria, con el libro "La Ecuación Dante", que en España publica La Factoría de Ideas. Éxito de ventas en todo el mundo, cuenta la historia del rabino Yosef Kobinski del que, se dice, el propio Dios escondió su nombre en los textos sagrados. Si te gusta las sagas de «Gabriel Knight» y «Broken Sword», no te lo pierdas...

Síguele la pista

SAM & MAX
Podrían volver sin LucasArts



Hace unos meses os hablamos de Autum Moon, una compañía creada por extrabajadores de LucasArts que buscaba financiación para publicar su aventura de corte clásico, «A Vampyre Story». La compañía alemana Bad Brain ha aceptado finalmente el reto, anunciando que publicará el juego. Pero eso no es todo: también asegura que está en negociaciones con LucasArts para comprar los derechos de «Sam & Max 2», –cuyo desarrollo fue cancelado recientemente– y retomar el proyecto con el mismo equipo de programación para completarlo durante el 2005. ¿Volveremos a ver a los detectives más desquiciados de los videojuegos? ¡Crucemos los dedos!

Lo encontrarás en:
www.amegames.com y www.bad-brain.com

Curiosidad

SHERLOCK HOLMES
Y su gran deducción final



» ¿EL FINAL MÁS LARGO?
» SHERLOCK HOLMES Y EL PENDIENTE DE PLATA

Hay juegos que acaban con una simple pantalla de texto y los créditos. Otros, se contentan con un vídeo de un par de minutos a modo de despedida. Pero «Sherlock Homes y el Pendiente de Plata» se va a llevar la palma: si consigues resolver el caso, serás obsequiado con un vídeo de... agárrate: ¡23 minutos!, en el que se atan todos los cabos de la trama. La verdad es que no recordamos un fintal tan largo en la historia de los videojuegos. Mejor que prepares las palomitas, por si acaso...

Lo encontrarás en:
www.amegames.com y www.bad-brain.com

Curiosidades



¡Demonios!, que los cuelguen. El autor de esta captura no tuvo dudas al ver la grúa... "Se va a enterar uno de esos «Hellknight» que quiere invadir la Tierra". Así que le enganchó la cabeza con la grúa y lo mandó al pozo radiactivo..." Claro, no iba a ser ese tipo, el tal Betruger, el único que hace experimentos con los demonios marcianos.



¡Prohibido el paso! Que Rockstar sabe manejar el humor negro queda patente incluso en los diseños de arte del juego. En este en concreto se lee la frase "Prohibido el paso. Dispararemos a los que entren. Si sobreviven les volveremos a disparar". Viendo el aspecto del personaje estamos convencidos de que cumplirán su palabra.



Arma secreta en Vietnam. Siempre se ha dicho que las guerras se utilizan armas poco convencionales que no llegan a trascender a la opinión pública. Pero eso de estar en Vietnam y encontrarte con un marine de 4 metros de altura que proyecta rayos por los ojos es demasiado, ¿no? A ver quién se atreve a hacer de soldado del Vietcong en esta situación.



¡Qué fuerte!. ¡Otra sesión de "stretching", patrocinada por «Unreal Tournament 2003»! Que no, que la cuadratura del círculo no se puede conseguir. Pero eso sí, la cuadratura del esqueleto no es imposible, porque en esta captura está demostrada. Qué retorcido, ¿no?

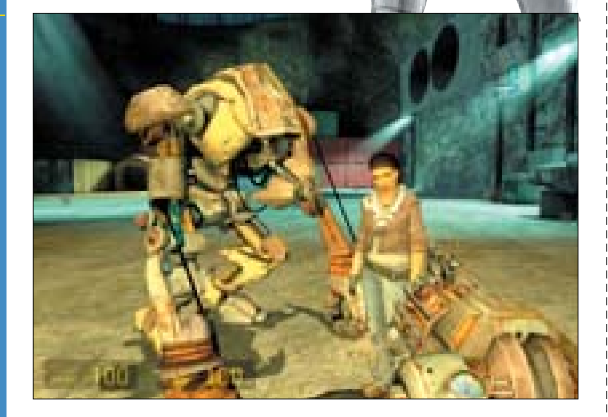
Acción

En esta sección los aficionados a la acción tenemos un lugar de descanso y reunión entre tanto combate. Siéntate, cura tus heridas, recobra fuerzas para lo que te espera y confraterniza con nosotros, hermano. En el próximo combate tal vez no estemos en el mismo bando...

«Half-Life 2» en tiempo record

VÍDEO » DEMOSTRACIÓN » «HALF-LIFE 2»

Seguramente «Half-Life 2» se te habrá hecho corto, pero imagina que quisieses terminarlo en el menor tiempo posible. ¿Cuánto crees que tardarías? ¿6 horas? ¿8 horas? De momento el "honor" de grabar el paseo por el juego más fugaz lo ostenta David Gibbons, con un tiempo record de 2:57:35. ¿Qué no te lo crees? Pues en la página web «HL2 Done Quick» puedes descargarte un vídeo de 700 MB que lo demuestra. Tan sólo tienes que sentarte delante de la pantalla y alucinar con todas las triquiñuelas, atajos y saltos imposibles que inventa David para conseguir un tiempo tan exageradamente apurado. Si además quieres ver hazañas en otros juegos visita la página web: *http://www.planetquake.com/sda/other/other.html.*



MÁS INFORMACIÓN EN:
http://www.planetquake.com/sda/other/HalfLife2.html



«Half-Life 2» Huevos de pascua

SECRETOS » INFORMACIÓN » «HALF-LIFE 2»

Seguro que algo has encontrado en «Half-Life 2» que te ha llamado la atención... ¿Has visto a ese personaje que se llama G-Man en algún lugar? ¿Algún objeto te resultaba familiar? Pues no te preocupes, no estás loco. Empezamos a desvelarte este mes alguno de los secretillos del juego, ahí van:

1. Espera a que terminen los créditos del juego y verás aparecer el cangrejo "Lamar". **2.** En un post-it del tablón de anuncios, en el laboratorio de Kleiner, pone (en inglés) "comprarle más sandía a Lamar. **3.** En ese mismo tablón, hay instrucciones para fabricar un teletransportador. **4.** La foto de al lado del tablón, es del antiguo equipo de Black Mesa. **5.** En el ordenador, junto al tele-transportador, hay un monitor que muestra la pantalla azul de la muerte de Windows NT. **6.** Sobre el contenedor donde Alyx te entrega la pistola de gravedad hay un cargador H.E.V. del antiguo «Half-Life». **7.** Algunos grafittis repartidos por el juego son reveladores: en uno de ellos, se ven tres cabezas con la evolución cerebral de homínido a humano y de humano a benefactor. **8.** En el laboratorio de Eli hay una foto de su familia (Eli, su mujer y su hija Alyx) **9.** Finalmente, en el tablón hay periódicos que hablan sobre la invasión de La Tierra. Ve buscando por tu cuenta muchos otros.., próximamente más secretos.

HALF-LIFE 2: Concurso de mapas

AÑO Y MEDIO ANTES DEL LANZAMIENTO DE «HALF-LIFE 2» los responsables de Valve Software aseguraron que el multijugador sería "algo único". Luego nos confirmaron que en realidad se trataba del mismo «Counter-Strike» de siempre, pero convertido al potente motor Source. Sin embargo, muchos quedaron algo decepcionados al saber que el frenético modo "deathmatch" no sería resucitado. Pero Valve ha reaccionado a las críticas y para sorpresa de todos, ha publicado un deathmatch actualizado tan sólo 15 días después de salir el juego. ¿Por qué te contamos esto? Pues porque se ha abierto un concurso para cualquiera que sepa diseñar mapas de calidad para este modo con el SDK (kit de desarrollo). Los mapas pueden enviarse a Valve con fecha tope 15 de enero. Los mejores creadores ganarán unos 3.600 € si su mapa sale elegido como el mejor ó unos 2.100 € para los dos siguientes mejor clasificados.

Lo encontrarás en: http://steampowered.com/?area=map_contest



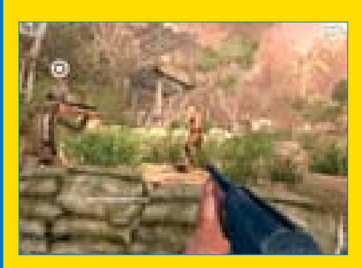
Para la posteridad

Hagas el juego que hagas, siempre acabas cortando cosas. Una de las chorraditas que no pudimos meter en «Vampire: Bloodlines» fue las máquinas recreativas de verdad en la fase del embarcadero. ¿No hubiese triunfado poder jugar a «Pitfall» dentro del juego?

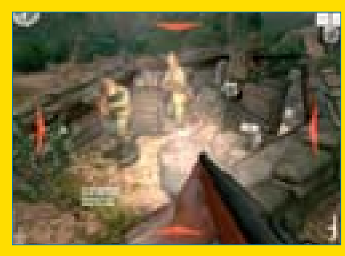
Leonard Boyarsky, director de Troika Games

Manos a la obra

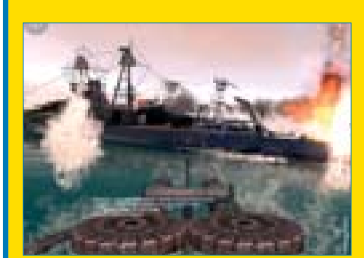
CREA TU MOD EN «PACIFIC ASSAULT»



Electronic Arts ya tiene listo el MDK (Mod Development Kit) de «Pacific Assault» en su versión 1.0. Se trata de un conjunto de herramientas para crear toda clase de mods para éste sensacional juego de acción bélica. Además, ya se encuentran disponibles algunos pequeños mod que transforman por ejemplo, el realismo de las armas ofrecen nuevas opciones en el multijugador.



Has de seguir atentamente el procedimiento que se indica el la página oficial de «Medal of Honor: Pacific Assault» para instalar el MDK y evitar problemas.



Se incluye un manual de usuario y una guía rápida para tomar contacto con el MDK, aunque los archivos están en inglés.

Lo encontrarás en: www.eagames.com/moh/official/pacassault/us/home.jsp

Mundos persistentes

¿Juegas en Internet o más bien tienes una doble vida? En tal caso es que eres un habitante de los mundos digitales. Antes de que vuelvas a ellos déjanos hablarte de lo que pasa por allí.

¿Jugador ocasional o enganchado?

ACTUALIDAD » LA EXIGENCIA DE LOS JUEGOS DE ROL ONLINE

Cuando nos planteamos crear un personaje en un mundo persistente lo primero que debemos valorar es cuánto tiempo vamos a querer dedicarle. Muchos juegos de este tipo están diseñados sobre todo para gente que "vive" en ellos, que le dedica varias horas al día durante meses; por eso, si tu idea es conectarte una hora al día o sobre todo los fines de semana, es fundamental que elijas un juego para el que también hayan pensado en los jugadores ocasionales.



¿Más horas, más nivel? No siempre

En los MMORPG la evolución de nuestro personaje depende muchas veces más del tiempo que se le dedica. Así, es casi inevitable que, en todos ellos, los personajes de mayor nivel pertenezcan a la jugadores que pasan más tiempo conectados. Pero no hay que perder de vista que lo importante es divertirse y no necesariamente tener un personaje poderoso.

Por eso mismo, para quienes no disponen de tanto tiempo, también hay juegos a su medida. Están diseñados de manera que, aunque te conectes sólo ocasionalmente, no se hace tan evidente el tiempo distinto que le dedica cada jugador y, desde el principio, te resultará mucho más sencillo implicarte. Para aquellas personas que dedican muchísimo tiempo a estos juegos, unos y otros resultarán igualmente atractivos; sin embargo, si lo que quieres es destinar parte de tu tiempo libre a otras cosas, –diversificando así tu tiempo de ocio– será mejor que te inclines por juegos como los nuevos «World of Warcraft» o «City of Heroes», antes que por «Everquest 2» o «Lineage II» que son bastante más exigentes.

¿QUÉ ME ESTÁS CONTANDO?

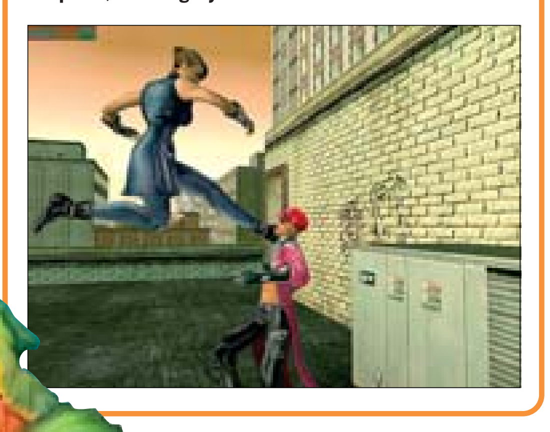
Aunque es importante llamar a las cosas por su nombre, en un chat o foro dedicado a los mundos persistentes no será fácil encontrar los nombres completos de los juegos ya que, a menudo son tan largos, que los aficionados optan para referirse a ellos con una abreviatura. Aquí te dejamos las de los principales:

- SWG: Star Wars Galaxies
- MxO: Matrix Online.
- CoH: City of Heroes
- EQ / EQ2: Everquest (2)
- DnL: Dark and Light
- WoW: World of Warcraft
- MEO: Middle Earth Online
- DAOC: Dark Age of Camelot
- UO: Ultima Online
- GW: Guild Wars

Síguele la pista

Duelos en «Matrix Online»

Cada vez son más los jugadores interesados en la forma en que se tratan las "luchas entre jugadores" (PvP) dentro de los juegos que saldrán en los próximos meses. Pues bien, en «Matrix Online», según anuncia la compañía, encontraremos tres modalidades diferentes para este tipo de combates: duelos uno contra uno, en la que un jugador puede retar a otro; duelos equipo contra equipo, similar a la anterior y en la que podrán participar equipos de hasta ocho jugadores; y, el que probablemente sea el sistema más novedoso, PvP Constructs, en el que los jugadores combatirán en "mundos de bolsillo" fuera del mundo persistente de «Matrix Online». Para ello deberán entrar en el "Archivo", donde se guardan secretos de alto valor, y donde podrán agruparse para defender a una de las organizaciones enfrentadas, las Máquinas, Merovingio y Zion.



¿Sabías que...

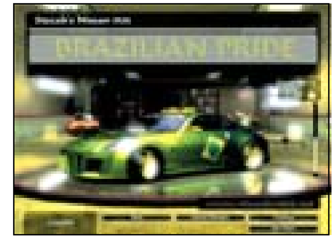
el día que salió «World of Warcraft» en EE.UU., según confirmó Blizzard, se vendieron más de 250.000 unidades, batiendo el record de juegos tan populares como «Half-Life 2», y que la compañía se vio obligada a abrir 34 servidores más por el colapso que se produjo en los 41 que se abrieron inicialmente?

Velocidad

Te gusta pisarle, ¿eh...? No vayas tan deprisa y detén un momento tu vehículo. Mientras estás repostando puedes ver qué asuntos son los que se mueven en nuestro género favorito, el de los amantes de la velocidad. Tenemos lo último en prototipos y repuestos.

Tuning en Internet

» COMUNIDAD » COMPETICIONES ONLINE



Puede que ya te hayas ganado el respeto de tus rivales en «Need for Speed Underground 2», pero la verdad es que no te llena de orgullo porque están controlados por un ordenador verdad. Así que ha llegado el momento de que presumas en Internet y cuelgues las fotos de tu "carro" en la multitud de páginas de aficionados a la saga «NFS Underground», en las que encontrarás un buen número de competiciones tanto para el "tuning" como de carreras online.

Aunque las galerías de "bólidos" son las secciones más visitadas en estas páginas, no hay que perder de vista la organización de clanes, kedadas y carreras online, que normalmente se realizan a través de los foros. También es interesante pasarse por las secciones de descargas, que contienen utilidades de edición, trucos y desbloqueadores, cientos de mods con nuevos circuitos y, por supuesto, temas musicales "cañeros".

¡Participa con tus creaciones!

Nosotros no queremos ser menos y os proponemos crear nuestra propia comunidad "tuning" de «NFS Underground», así que ya estáis tardando para mandarnos imágenes en formato JPG de vuestras creaciones por e-mail a nuestro buzón: lacomunidad@micromania.es indicando «NFS Underground» en el asunto. Los bólidos más espectaculares saldrán en esta sección para que puedas fardar, que es de lo que se trata ¿no?

LO ENCONTRARÁS EN: ***http://www.nfsunlimited.net http://www.nfscars.net/, http://www.nd4spdworld.com/ http://www.nfshome.com/, http://www.nfs planet.de/index2.php?lang=eng, http://www.racesimulations.com***



A Rebufo

Nuevos trazados



» Ya está disponible un pack de circuitos extra para «Xpand Rally» creados por aficionados. Todos ellos han pasado una prueba de compatibilidad por parte del equipo de Techland, que ha colgado el archivo en su web.

Lo encontrarás en: ***http://www.xpandrally.com***

Y no te pierdas...

Parche de «Grand Prix 4» temporada 2003-2004

Los autores del genial parche para «Grand Prix 4» que actualiza la base de datos a la temporada 2003-2004 nos han mandado un diseño personalizado de su monoplaza con el logo de nuestra revista para agradecernos el soporte ofrecido en esta sección. Os recordamos que la página oficial es *www.gp4spain.com*. ¿Todavía no lo tienes?. La descarga son 400 MB, pero merece la pena.

Y no te pierdas...

¡RECORRE EL MUNDO DE ARCANUM, EN COCHE!



Una de las mejores cosas que tenía «Arcanum» era el toque de anacronismo de su historia. Aunque ambientado en una época medieval, en su universo cabe casi cualquier cosa. Y por eso, nada mejor que recorrer en un "buga" las distancias entre localizaciones. Gracias a este sensacional mod, dispondréis de un coche estilo Rolls Royce, además de múltiples mejoras generales, como la posibilidad de duplicar pociones. Encontraréis también nuevos objetos, posibilidad de decidir la profesión de vuestros ayudantes, y 30 nuevas búsquedas para los ladrones. ¡Más completo, imposible!

Lo encontrarás en: ***http://www.terra-arcanum.com/chris/***

Juegos de Rol

Atesoras riquezas, poderes y habilidades para llegar al máximo nivel pero sabes que lo principal es cuidar a tu personaje. Si es así, es que eres un auténtico forofo del rol. A través de tu avatar podrás realizar hazañas dignas de leyenda. Encuentra aquí tu destino.

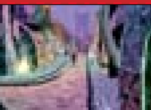
¿Es «Baldur's Gate II» el mejor?

» OPINIÓN » LOS JUEGOS DE ROL MÁS COMPLETOS

Probablemente el rol sea el género que más exige a sus representantes. No basta con tener unos buenos gráficos, o una buena historia, o un buen sonido. Además, es necesario que todo ello esté equilibrado, y sumerja al jugador en la historia tanto o más que un buen juego de acción en primera persona. Hasta ahora, el juego de rol más largo, con más búsquedas, con más variantes de juego según el personaje y con un sistema de reglas más definido ha sido sin duda «Baldur's Gate II». Una auténtica epopeya que, pese a los cuatro años transcurridos desde su aparición sigue estando entre vuestros preferidos. Para que veáis mejor lo grande que es, os diremos que ha sido uno de los juegos más caro de traducir y doblar a nuestro idioma, con un coste cercano a los 10 millones de pesetas. Más de cincuenta actores y unos 30 traductores trabajaron en el proyecto, algo que ningún otro juego ha sido capaz de superar hasta ahora. La pregunta es: aunque han aparecido juegos que ha superado técnicamente a «Baldur's Gate II», ¿es éste el juego de rol offline más grande y completo de la historia? Estos son los juegos que podrían competir por desbancarlo dentro de poco.

Neverwinter Nights 2

Desarrollador: Atari/Obsidian **Lanzamiento:** 2006



Obsidian ha prometido una historia mucho mejor que la del primer juego y también más larga, lo que podría proporcionar una duración similar e incluso mayor a la de «Baldur's Gate 2». A ello hay que sumar la promesa del multijugador más completo hasta la fecha.

Caballeros de la Antigua República II

Desarrollador: LucasArts/Obsidian
Lanzamiento: 2005

Al atractivo del universo "Star Wars" hay que sumar un apartado visual muy detallado, una historia profunda con amplias posibilidades de elección según el lado de la Fuerza que elijamos, decenas de personajes con los que relacionarnos y siete enormes planetas.

Elder Scrolls IV Oblivion

Desarrollador: Bethesda Softworks
Lanzamiento: 2005

La libertad de elegir la historia, unirnos a gremios y crear un personaje único cada vez que juguemos, unido a su vasta extensión lo convierte en el favorito a la hora de relevar a «BG2».

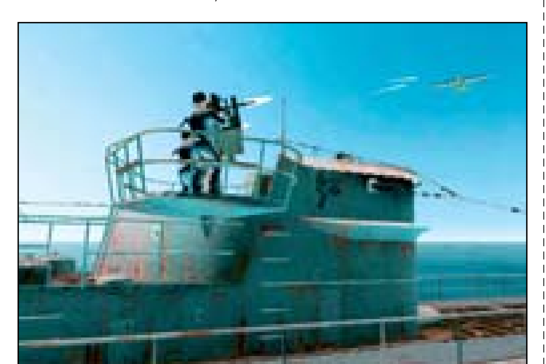
Simulación

Tú estás aquí por algo. Tus amigos no te comprenden, ni entienden por qué es tan importante para ti disfrutar de horas de vuelo... ¿o es en un submarino? ¡No te preocupes! Sabes que aquí compartimos tu pasión. Sube a la carlinga y ajústate el cinturón con nosotros.

«Silent Hunter III» a la superficie

ACTUALIDAD » INCÓGNITAS DESVELADAS SOBRE «SH3»

Una de las cuestiones más importantes por aclarar en la mecánica de «Silent Hunter III» era la campaña dinámica: ¿en qué consistiría? Bien pues, ya sabemos algunos detalles más de mano del productor del juego Florin Boitor. Recuerda, «Silent Hunter III» sale en Febrero.



Estarán basadas en una simulación rigurosa del tráfico naval y aéreo para los teatros de operaciones de los submarinos entre 1939 y 1945.

¡Así será la campaña dinámica!

Asumiendo el papel de un comandante de submarino, podremos decidir dónde emprender y cuando la campaña para obtener condecoraciones y ascensos por objetivos cumplidos. El juego nos permitirá ajustar múltiples parámetros en el submarino y su tripulación. La campaña tendrá un desarrollo dinámico pero siguiendo los acontecimientos y situaciones históricas de la guerra en el Atlántico. Las bajas sufridas en combate por la tripulación afectarán a la moral de sus camaradas y la experiencia hará más valiosos a los más veteranos. Tendremos que enfrentarnos a las patrullas aéreas en busca de submarinos y la visibilidad y furtividad del submarino frente a patrullas aéreas y destructores será un factor clave para salir indemnes de los ataques a convoys. Las condiciones climáticas y marítimas jugarán un papel fundamental en las condiciones de visibilidad y de manejo del submarino.

LO ENCONTRARÁS EN: *www.silent-hunteriii.com*

Repostaje en vuelo

Más aviones en el Pacífico

1C: Maddox Games ha lanzado ya un parche que amplia los aviones disponibles en «Pacific Fighters». Hay dos versiones del parche V.3.01 según el tipo de instalación, como expansión o como juego independiente. El parche incluye una colección de nuevos aviones controlables por el jugador y por la IA del juego, incluyendo el caza F2-A2 de la US Navy y el bombardero G4M-11 del Ejército Imperial Japonés así como nuevos mapas y mejoras, la mayoría de ellas tras las impresiones y problemas remitidos por los usuarios del juego. Una serie de mejoras sugeridas por los jugadores más avanzados también han sido incluidas.

Encontrarás más información en: ***www.pacific-fighters.com/en/home.php***



Lo que dice el respetable

Torneo de golazos



A pesar del retraso en el lanzamiento de «Pro Evolution Soccer 4», ya esta en plena efervescencia la comunidad de adictos al simulador de fútbol de Konami, así que os recomendamos una visita en profundidad a la mejor página en castellano del juego, «PES Soccer World», en la que podréis encontrar multitud de noticias, descargas de parches, utilidades y mods, foros para kedadas para jugar online y un torneo de goles mensual para que presumas de "chicharrazo". Además, si eres un veterano seguidor de la serie, seguro que encuentras rivales a tu medida.

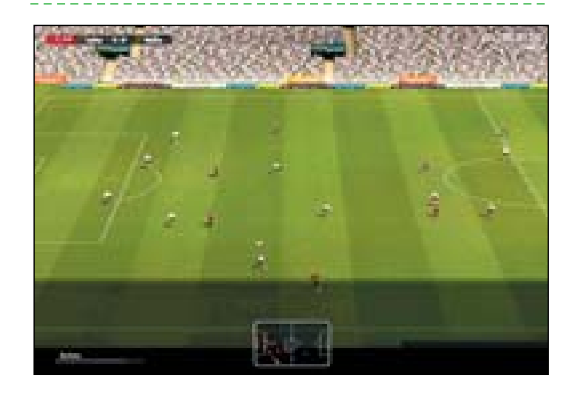
Lo encontrarás en: ***http://www.pesoccerworld.com***

Deportivos

No te gusta perder ni a las chapas, ¿cierto? Entonces llevas contigo el espíritu deportivo. La competición es la que nos une y, a la vez, lo que nos enfrenta. Tienes la victoria a tu alcance pero vas a tener que sudar la camiseta, así que... ¡hala, calienta que sales!

«FIFA 2005» el fútbol que tú quieres

DESCARGAS » UTILIDADES Y MODS DE «FIFA 2005»



Si eres un jugador avanzado de «FIFA 2005» seguro que te apasiona personalizar el sistema de juego para adaptarlo a tu forma de ver el fútbol. Hasta ahora la solución era instalar parches de jugabilidad creados por aficionados, pero seguramente ninguno se adapta al 100% a tus gustos. Ahora ya puedes configurar el fútbol de «FIFA 2005» a tus preferencias con la utilidad «Difficulty Editor Deluxe», que da acceso a las variables porcentuales de la inteligencia artificial de los jugadores del equipo controlado por el ordenador. Entre estas variables destacan la tasa de errores en los regates, pases y tiros a puerta, la agresividad, eficacia de las entradas, habilidad del portero, éxito de las intercepciones, así como distancia y ángulo de los tiros a puerta. El uso es realmente sencillo, basta con aumentar o reducir el número asignado a estas variables, incluyendo la dificultad. En resumen, un auténtico lujo de utilidad para editar la mecánica de juego de «FIFA 2005».

LO ENCONTRARÁS EN: *http://www.socceraccess.net/Fifa_2005*

La prórroga

Sigue en boga

Fernando Hierro, el mítico central del Real Madrid y la selección española, tras pasar por el fútbol de Qatar, está disfrutando de una segunda juventud deportiva en el Bolton Wanderers de la primera división inglesa. Los diseñadores gráficos de «FIFA 2005» no se han esmerado mucho en recrear su cara pero para eso tienes mod que instalará una versión de Hierro mucho más fotogénica

Encontrarás más información en: ***www.fifa05.com***

Zona Micromanía

Más que en ningún otro sitio, aquí sí que es importante participar. Haremos que tu voz se oiga en La Comunidad y podrás contactar con otros jugadores. Éste es tu punto de encuentro.

Juego del mes

VAMPIRE. BLOODLINES

Elige tu juego favorito de entre los que aparecen en la sección Review de este número de Micromanía y envíanos tu voto al buzón de lacomunidad@micromania.es
Este mes, «Vampire Bloodlines» es nuestra elección dada su calidad técnica y su fidelidad al mundo de "Vampiro". El mes pasado elegimos «Half-Life 2», pero entre vuestras votaciones ha habido un empate virtual entre éste y «Pacific Assault».



¿Quieres unirte al equipo de Micromanía?

Si los juegos son tu pasión y crees que podrías escribir sobre ellos, ponte manos a la obra. Puedes formar parte del equipo de colaboradores de Micromanía. Fíjate en nuestra sección de Review para hacer un comentario del juego que prefieras. Sólo tienes que tener en cuenta que sea un juego actual. Envíanos tu trabajo al buzón, junto con tus datos personales:

lacomunidad@micromania.es

Estaremos encantados de leerlo.

¿Te ha tocado?

Estos son todos los ganadores deL concurso publicado en el número 115 de Micromanía.

CONCURSO
TOTAL CLUB MANAGER 2005
HOME CINEMA
Vanesa Silva Bernardo .... Asturias

JUEGO TOTAL CLUB MANAGER 2005
Guillermo Quintanal López .... Asturias
Juan Sardiña .... Baleares
Manuel Casares Vaz .... Barcelona
Daniel Jiménez Palomino .... Bizkaia
Francisco Bohollo Rueda .... Córdoba
Enric Guso Ribugent .... Girona
Juan De Dios Anguita Aguayo .... Jaén
Pablo González Pérez .... León
Saúl Antonio Ramos .... León
Daniel Flores Hussain .... Madrid
Giancarlo Jáuregui Martínez .... Madrid
Krassimir Ivanov Kandjikov .... Madrid
Luis Alberto Godoy Muñoz .... Málaga
Sergio Pérez Del Palomar López .... Navarra
José Luis Serena Barriuso .... Vizcaya

CONCURSO MEDAL OF HONOR
Y EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
JUEGO MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
+ CAMISETA DEL JUEGO
Toni Sánchez Alarcón .... Baleares
Albert Bartoli Bustos .... Barcelona
Eduardo Navazo López .... Burgos
Diego Jesús Bernabón Blanco .... Cáceres
José María Lancho Novillo .... Cáceres
Antonio Acevedo De La Rosa .... Cádiz
Juan Antonio Balasch Parras .... Gerona
Ildefonso Cárdenas Pinto .... Huelva
Alberto Ezpeleta Vaquero .... La Rioja
Alberto Rey De Viñas .... Madrid
Pedro Pablo Romero Carpintero .... Madrid
Mario Ferreira Vilanova .... Málaga
Antonio Montalbán Ferrer .... Murcia
Juan Carlos Dapoza Alonso .... Orense
David Russo Donoso .... Sevilla
Joaquín García Feria .... Sevilla
Paco Jurado Gil .... Valencia
Raúl Martí Martí .... Valencia
Alexander Avilés Ajuria .... Vizcaya
Javier Tella Enfedaque .... Zaragoza

CAMISETA DE MEDAL OF HONOR
Víctor Manuel Rodríguez Valcárcel ..... Albacete
Pablo Martínez González .... Asturias
David Gómez Castillo .... Barcelona
Angel De Luelmo .... Barcelona
Alberto Graña Sánchez .... Bizkaia
Ismael Román Pardo .... Cáceres
Oscar Torres Fernández .... Castellón
Jorge Del Paso Carmona .... Granada
Juan Antonio Escobar Garrido .... Huelva
Sergio Pulido Luque .... Jaén
Luis Angel Fabián Méndez .... Madrid
Jara Meyer Valero .... Madrid
Pedro José Mayorgas Torralba .... Madrid
Andrés Pinto-Bello Gómez .... Madrid
Joaquín López Gallego .... Madrid
Enrique Torres Miguel .... Madrid
Gustavo Bueno Valdez .... Madrid
Joaquín Garrido Garrido .... Málaga
Iván Crespillo Mármol .... Tarragona
José Bernardo Iluesa Flores .... Valencia
Daniel Estrella Carsi .... Valencia
José Ignacio Córdoba .... Zaragoza
Alvaro Fernández Valencia .... Valladolid
Gabriel Castán Bellido .... Zaragoza
Eduardo Tercero Garatechea .... Zaragoza

JUEGO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA + CAMISETA DEL JUEGO
Jaime Ricardo Seage Forjan A Coruña ....
José Fco. Porcel Canales .... Alicante
Carlos Mateos Moreno .... Barcelona
Alejandro Díaz Ríos .... Cádiz
Aníbal Bogas Gómez .... Cádiz
Antonio Jesús Nuñez Sánchez .... Córdoba
Eduardo Torres González .... Córdoba
José Alarcón Martínez .... Granada
Manuel Angel Yañez Senra .... La Coruña
Oscar Rey García .... Lugo
Juan Antonio Prados Duran .... Madrid
Víctor Galán Domínguez .... Madrid
Alvaro Reyes García-Navas .... Madrid
Darío Bermúdez Vadillo .... Madrid
Andrés Gálvez González .... Murcia
Marta Conde .... Ourense
José Antonio Villegas Guerrero ...... Pontevedra
Félix Cancelo Enríquez .... Pontevedra
José Angel Manso González .... Salamanca
Saúl Cardiel Marín .... Zaragoza

CAMISETA DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA
David Castillo González .... A Coruña
Francisco Javier García Ruíz .... Alicante
Antonio Milán Soriano .... Almería
Eli Moreno Bermúdez .... Badajoz
Antonio Manuel Rodríguez Vázquez ..... Badajoz
David Pérez Sánchez .... Barcelona
Jesús Pozuelo Prado .... Ciudad Real
Verónica Castro Venancio .... Lugo
Fco. Javier Ramiro Barrio .... Madrid
Olavo Barragán Roncero .... Madrid
Oscar Antonio Ruíz Torrejón .... Madrid
Rafael Alcaide .... Málaga
Manuel Muñoz Luquez .... Málaga
Carlos Naranjo Duque .... Navarra
Inmaculada Guerra Celis .... Palencia
Alejandro Díaz Díaz .... Pontevedra
Pablo González Zorrero .... Sevilla
José Manuel Muñoz Moreno .... Sevilla
Gregorio Mérida Grande .... Sevilla
Ramón Marro .... Tarragona
Pieter Gil Moreno de Mora .... Tarragona
José Bono Millán .... Valencia
Pedro Prieto Lambies .... Valencia
Iván Viloria Vázquez .... Valladolid
Germán Raya Martínez .... Valladolid

El espontáneo

"Con lo entrañables que son los turistas japoneses... y hay que ver cómo se las gastan en «Pacific Assault»"



Nacho (Madrid)

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

Hace 10 años

Nuevos clásicos

El número 2, –ya algo más asentados tras el cambio a la tercera época– era todo un escaparate del momento crucial que vivía la industria del videojuego en todo el mundo.
Por un lado, estábamos ante el lanzamiento de una nueva generación de consolas: PlayStation y Saturn entre otras, que revolucionarían definitivamente el mercado multiplicando su popularidad.
Por otro lado, la tecnología gráfica del momento –el render– empezaba a dar sus frutos con juegos como «Lost Eden», de Cryo, que os presentábamos en la portada. Una aventura que nos trasladaba a una era en la que convivían hombres y dinosaurios.
Pero, además, en aquella revista os mostramos los análisis de un buen puñado de juegos que dejarían huella hasta hoy. Y si no, ¿qué nos dices de títulos como «Warcraft», «Need For Speed», «Alone in the Dark III», «US Navy Fighters» «Magic Carpet», «Mortal Kombat»... Y los avances de «Heretic» y «Descent»... No sabemos qué harías tú por aquel entonces... pero nosotros, ¿cómo pudimos sacar los estudios?

¿Quieres participar?



■ Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a: lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Lenguas de trapo

NOS VAMOS A TOMAR EL TIEMPO QUE HAGA FALTA, «Moto GP 3» será el simulador de motos más realista de todos los tiempos.
Ken Jaffery, manager de Climax.

NUESTRA COLABORACIÓN CON EA SPORTS asegurará la más exacta aproximación a la competición real.
Lars Olsson, directivo de la UEFA sobre «Champions League 2005».

LOS AFICIONADOS A LA COMPETICIÓN GT DE LA FIA podrán sentir la sensación de tener más de 800 caballos bajo el acelerador.
Jamal Laraqui, manager de SimBin, creadores de «GTR FIA GT Racing».

ES UN ESPECTÁCULO JUGAR CON SHAQUILLE en el concurso de triples del All Star Weekend.
Tim Tirschner, productor de «NBA Live 2005».

LA CLAVE PARA CREAR UNA FRANQUICIA DE ÉXITO son las segundas y terceras partes. Las series necesitan reinventarse a sí mismas, o lo tendrán difícil para mantener a su público.
Mike Gallo, miembro del equipo de desarrollo de «Caballeros de la Antigua República 2».

LA MULA DE CARGA FUE UNA DE LAS MEJORES IDEAS del primer «Dungeon Siege». Estaríamos locos si no hiciéramos que la mula volviese. ¡Y no solo va a volver, sino que va a dejar a todo el mundo alucinado!
Kevin Lambert, jefe de diseño de «Dungeon Siege II»

GAMES WORKSHOP TOMÓ LA DECISIÓN CORRECTA en su momento al dejar de financiar «Warhammer Online». Desde ese día de junio, Climax ha seguido financiando el desarrollo del juego y de momento le va muy bien.
David Nicholson, presidente de Climax Online, hablando sobre la continuidad del sproyecto de «Warhammer Online»

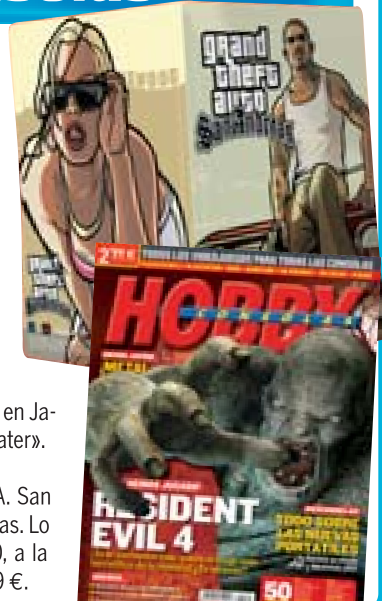
¿MI OPINIÓN SOBRE «LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE»? Si te gustan las tetas en 3D, las blasfemias y los chistes de pedos te encantará...
Al Lowe, creador de la saga.

LA MAYOR PARTE DE LOS COMPRADORES DE AVENTURAS son mujeres. Pero no hay publicaciones femeninas que les informen de los juegos que más les interesan, por eso compran «Los Sims».
Waël Amr, creador de «Sherlock Holmes y el Pendiente de Plata».

NO CREO QUE HAYA UNA SEMANA "SEGURA" para lanzar juegos este año (2004). Si no coincidíamos con «Half-Life 2» hubiera sido con «World of Warcraft», y si no con «Halo 2», o con cualquier gran lanzamiento.
Leonard Boyarsky, responsable de «Vampire Bloodlines»

Hobby Consolas

Siente el miedo con Resident Evil 4



Si te atreves, Hobby Consolas te cuenta todo sobre el estremecedor «Resident Evil 4», pero además:

» Las nuevas portátiles: ya han probado PSP y Nintendo DS, la nueva generación de consolas portátiles y os cuentan lo qeé ofrece cada una.

» Nuevo Metal Gear: su corresponsal en Japón cuenta cómo es «MGS 3: Snake Eater».

» ¡Súper regalo!: La carpeta de «GTA. San Andreas», para presumir con los colegas. Lo tienes todo con Hobby Consolas 160, a la venta el 23 de diciembre por sólo 2,99 €.

Nintendo Acción

¡Doble regalo Pokemon!



Este mes, de regalo un mapa póster de Kanto, con todas las rutas en detalle; y también el calendario de Rojo Fuego y Verde Hoja. Además:

» Los misterios de Rojo y Verde: si quieres descubrir los secretos mejor guardados por los maestros Pokémon no te pierdas este especial:

» Explosión de novedades: empezando por GameCube, con «Metroid Prime 2 Echoes», «Zelda Four Swords», «Prince of Persia 2» y «Final Fantasy I&II» o «Los Increíbles» para Game Boy.

» Concursazos: toma nota, puedes ganar una GameCube, 10 GBA edición especial, 17 juegos y 17 bongos para que nunca te falte el ritmo.

Play2Manía

Todo sobre Gran Turismo 4



Los chicos de Play2Mania han tenido acceso en exclusiva a la última versión jugable de «Gran Turismo 4 » y te ofrecen un exhaustivo reportaje con todos los detalles de este bombazo. Además:

» Los mejores juegos: «C.O.D. Finest Hour», «Jak 3» y un reportaje con los futuros éxitos de 2005.

» Suplemento: «San Andreas». Segunda y última parte de la guía de «GTA San Andreas, ¡68 páginas!

» Guía especial: en formato especial, de «POP El Alma del Guerrero».

Computer Hoy Juegos

¡¡Viva la estrategia!!



Dos títulos de estrategia histórica que van a cosechar sonados éxitos: «Alejandro Magno» e «Imperium III». Los chicos de Computer Hoy Juegos te cuentan como son. Y este mes también en CHJ...

» Análisis exhaustivos: «El Alma del Guerrero», «Sid Meier's Pirates!» y todas las novedades del mercado en 24 PC con 48 pruebas.

» Práctico de «Los Sims 2»: un curso con los trucos para sacar lo mejor del juego.

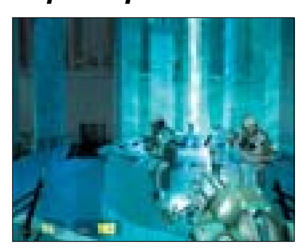
» Como juego de regalo, «Tomb Raider III», uno de los mejores títulos de acción 3D.

Consultorio de juegos

Pregunta, pregunta... que para eso tienes estas páginas. Por fin se acabaron todas las dudas sobre tus juegos favoritos. Aquí encontrarás toda la información que pidas de tu género preferido.

ACCIÓN

Half-Life 2
Pequeños parones



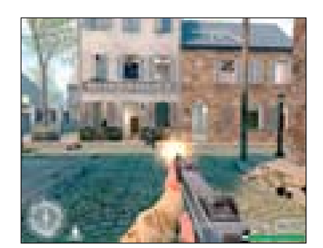
Cada cierto tiempo el juego me da algunos paroncillos y se producen como tartamudeos en la voz de los personajes o en el sonido. No lo entiendo, porque el ordenador es nuevo (Pentium 3 GHz, GeForce 6800, 1 Giga de RAM). ¿Cómo se soluciona? ■ *Ana Martín*

El juego realiza guardados silenciosos cada vez que pasas por determinados puntos, deteniendo la acción unas fracciones de tiempo. Por otro lado, cada vez que visitas un área nueva, se cargan todas las texturas en memoria y eso puede producir microatascos. Anular el antialiasing a pantalla completa o reducir la calidad de las texturas puede ayudar frente a estos efectos.

Call of Duty
¿Balas lentas?

Cuando juego en Internet me da la impresión que las balas tardan en llegar y no consigo desplazarme de dónde estoy con fluidez. Utilizo un módem. ¿Hay algún parche para solucionar este problema? ■ *Álvaro Castro*

Tienes un problema de latencia. Digamos que tú disparas y cuando al servidor le llega la información ya han pasado unas fracciones de segundo, por lo que parece que tus balas "se retrasan". Te recomendamos que optes por los servidores con el ping más bajo y, quizá, entrar en partidas de no más de 8 jugadores.



AVENTURA

Medal of Honor: Allied Assault
Atascado en el puente

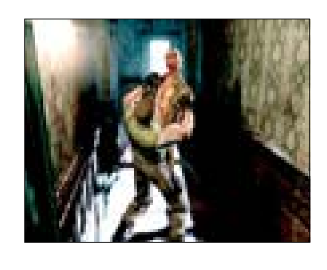
Estoy en la fase que consiste en defender un puente y consigo que ningún enemigo destruya el puente, pero cuando vienen los tanques, por más que apunto con los prismáticos y por más que me cambio de sitio los bombarderos aéreos no los destruyen. ¿Qué tengo que hacer? ■ *Javier Barneo*

Busca una posición elevada para eliminar a los soldados que intentan demoler el puente. Luego utiliza los prismáticos para señalar bombardeos sobre los blindados enemigos. Por último aparecerá un tanque King Tiger que intentará destruir el tuyo. Debes ordenar varios ataques aéreos sobre su carrocería.

Resident Evil 2
¡No graba las partidas!

Tengo un problema con «Resident Evil 2». Cuando guardo una partida, luego cuando intento cargarla no puedo; en el menú de cargar aparece un espacio vacío. ¿Qué hago? ■ *Tete.*

Este problema aparece al actualizar el sistema operativo de Windows 98 a Windows XP, o cuando instalas el Service Pack 2 de Windows XP. Para arreglarlo, haz que la carpeta de grabación sea exactamente ésta: "C:\Resident Evil 2". Además, busca todos los ficheros ".EXE" en la carpeta en donde has instalado el juego y en el CD pincha con el botón derecho, elige Propiedades, entra en la "Compatibilidad" y marca "Modo de Compatibilidad Windows 98".



Uno que nos falta



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA TERCERA EDAD
¿Saldrá para PC?

¿Vamos a poder disfrutar en PC de «ESDLA: La Tercera Edad», un juegazo que ha salido para las consolas? ■ *Aner Benito Ruiz*

Se trata del típico juego de rol por turnos que gusta mucho en las consolas, pero que nunca ha cuajado entre los jugadores de PC, como demuestra el modesto interés despertado por juegos como «Final Fantasy VII» o «Grandia». Mucho nos tememos que no veremos una versión de PC, salvo sorpresa de última hora. Pero si te gusta la trilogía, amigo, tienes un juegazo como «La Batalla por la Tierra Media», por el que suspiran los jugadores de consola...

DEPORTIVOS

FIFA 2005
Parches y editores

¿Sabéis cuando saldrá el editor oficial del juego? ¿Existe algún mod para poder jugar la Liga de Campeones con todos los datos oficiales de la temporada actual? ■ *Andrés Gil*

A principios de año debe estar disponible «Creation Centre 2005», la nueva versión del editor oficial para «FIFA 2005». Respecto a tu segunda pregunta, tienes ya tienes varios mods que puedes encontrar en la página ***www.fifa05.com***. De todos modos si lo que quieres es jugar la "Champions", quizá te convenga esperar un poco, más porque EA Sports ha anunciado que va a publicar en febrero «UEFA Champions League 2005», la edición exclusiva para esta competición, con licencia oficial.

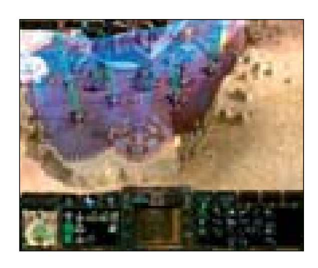
Humor Por Ventura y Nieto



ESTRATEGIA

Perimeter
Bases inexpugnables

Os quería preguntar, ¿hay alguna manera de entrar en una base que tiene el perímetro de energía alzado? Un colega me ha dicho que sí, pero yo no me lo creo. ■ *Pedro M.*



Pues, chico, tu colega tiene toda la razón. Hay unidades subterráneas que pueden entrar en una base enemiga por mucho perímetro de energía que tenga. Eso sí, una vez dentro te las tendrás que ver con las defensas estáticas y las unidades que van a salir a tu encuentro.

Gangland
Robar coches

Últimamente estoy enganchado a un juego muy chulo: «Gangland». Pero, tengo una duda: ¿qué hay que hacer para poder robar los coches que hay por la calle? ■ *Knightdriver*

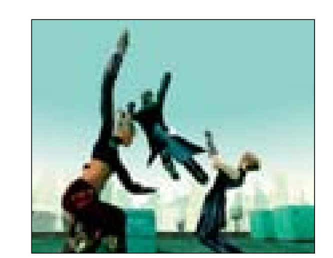
Necesitas una unidad especial, el ladrón. Lo conseguirás contratándolo o llevando a cabo una misión para otro capo. Cuando lo tengas mándalo cerca de un coche y le ordenas que lo robe. Después de que hayas hecho ésto la primera vez, podrás usarlo ya siempre con cualquiera de tus unidades.

MUNDOS PERSISTENTES

The Matrix Online
El beta-testing

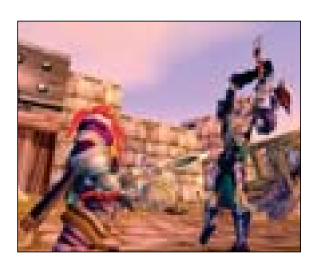
Me gustaría que me dijérais si se acabó por fin el beta-testing del juego «The Matrix Online» y si no, ¿cuanto queda? ¿Se puede participar todavía en el beta-testing? ■ *Eduardo Fierro*

El período para apuntarse a la beta comenzó en mayo de 2004 y, aunque todavía puedes apuntarte, está limitado a residentes en USA y Canadá. Sin embargo, según anuncian en su página web ***www.thematrixonline.com***, si reservas ahora el juego tendrás derecho, además de a poder acceder al juego final tres días antes de su lanzamiento, a participar en una exclusiva beta cerrada que comenzó el pasado 18 de noviembre.



World of Warcraft
Jugar antes

He leído que muchas personas juegan ya a juegos de rol online como «World of Warcraft», antes de que salga. Me preguntaba si me podríais decir las webs a donde tengo que ir para poder jugarlos. ¿Se necesita el juego original para poder jugar? ¿Están estas paginas en castellano? ■ *Nicolas Pimentel G.*



Para jugar necesitarás el CD original para la instalación, que incluye una licencia de juego, y además tener al día tus cuotas para conectarte. Por otra parte, «World of Warcraft» todavía no ha salido a la venta. La dirección de su página web oficial (inglés) es ***www.blizzard.com/WoW***, aunque te recomendamos que visites la página de la comunidad española del juego ***www.wow-esp.com*** donde encontrarás muchísima información útil y material traducido.

ROL

Elder Scrolls Morrowind
El anillo mágico

¡Hola Micromaníacos! Estoy jugando al fabuloso «Morrowind» y me encuentro en la ciudad portuaria de Seyda Neen. Allí, un tipo llamado Fargoth que me pide que le encuentre un anillo, pero no lo encuentro por ninguna parte y llevo ya intentándolo varios meses. ¿Está en la misma ciudad? ¿Podéis ayudarme? ■ *Raúl Molero Minchero*

En efecto, el anillo que te pide Fargoth, que por añadidura es mágico, se encuentra en la misma ciudad de Sayda Neen. Concretamente, se trata del "Anillo Grabado de Curación", que sirve para regenerar entre uno y cinco puntos de vida. El anillo se encuentra oculto en un barril, en el patio de la "Oficina de Empadronamientos e Impuestos". Puedes optar entre devolvérselo a Fargoth y Arril, con lo que aumentará tu reputación, o quedártelo. Te aconsejamos la primera opción, ya que, cuando avances un poco más en el juego, tendrás la opción de volver a conseguirlo.

A la espera

Aventuras LucasArts
Edición para Windows XP

Hace algún tiempo oí que se iban a relanzar las aventuras de LucasArts actualizadas para Windows XP, ¿Qué hay de cierto en eso? ■ *Miguel Muñoz*

En efecto, hace un año más o menos, LucasArts lanzó en algunos países europeos un pack con sus aventuras gráficas modificadas para jugar en «Windows XP». En España, no salió debido, en parte, a los continuos cambios de distribuidora de esta compañía. Pero no desesperes: puedes jugar a estos juegos en «Windows XP» usando el programa «ScummVM», descargable en esta web:

➲ ***http://scummvm.sourceforge.net***



SIMULACIÓN

Silent Hunter
Traducciones y fechas.

Me gustaría saber si hay algún parche que traduzca al castellano juegos como «Silent Hunter II» o «Sub Command». Como soy un enamorado de los simuladores aéreos y los simuladores de submarinos me gustaría saber dos cosas, la primera, ¿de donde puedo bajar los parches para actualizar «Flight Simulator 2002» y cuando saldrá «Silent Hunter III», que me imagino que también será en inglés, ¿verdad? Muchas gracias por todo. ■ *Ricard M.*

La comunidad hispana 24ª Flotilla, ***www.24flotilla.com*** acometió la traducción en su momento de «Silent Hunter II» pero con «Sub Command» no conocemos ninguna iniciativa al respecto. Para «FS 2002» no existen parches, que sepamos. Por último, «Silent Hunter III» sale el 8 de marzo. No esperamos que SSI se decida por traducir el juego. A ver qué pasa.

VELOCIDAD

Moto GP 2
Presente y futuro

¿Sabéis si está en proyecto una nueva entrega de la serie «MotoGP»? Si no es así, ¿podrías decirme alguna página web donde haya mods que actualicen el juego? ■ *Alejandro Abad*



Estás de enhorabuena, porque THQ y Clímax han anunciado la continuación de la saga con «MotoGP: Ultimate Racing Technology 3», aunque tendrás que esperar hasta septiembre del año que viene. Mientras tanto, puedes actualizar «Moto GP2», con los mods de la página ***http://racing.edgegaming.com/forums/forumdisplay.php?f=15***

DRIV3R
¿Cuándo sale?

¿Podrías decirme la fecha estimada del lanzamiento de la versión de «Driv3R» para compatibles? ■ *Tuner*

Como ya debes saber, Reflections decidió posponer la versión para compatibles indefinidamente para realizar el código prácticamente desde cero, dadas las críticas de la versión de PS2. La última fecha que conocemos apunta a marzo de 2005.

¡¡Imparables!!

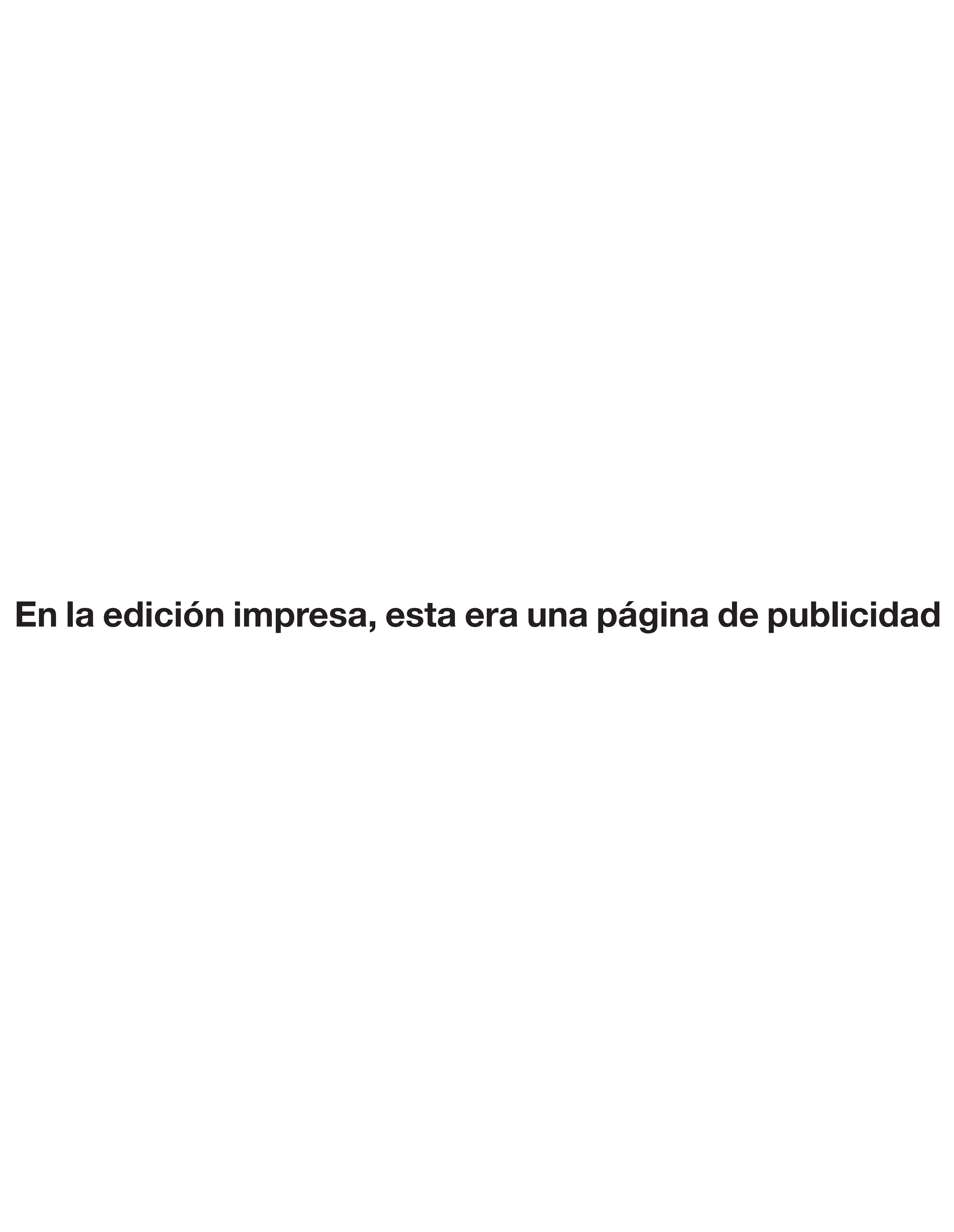
Rome. Total War
¿Cómo los paro?

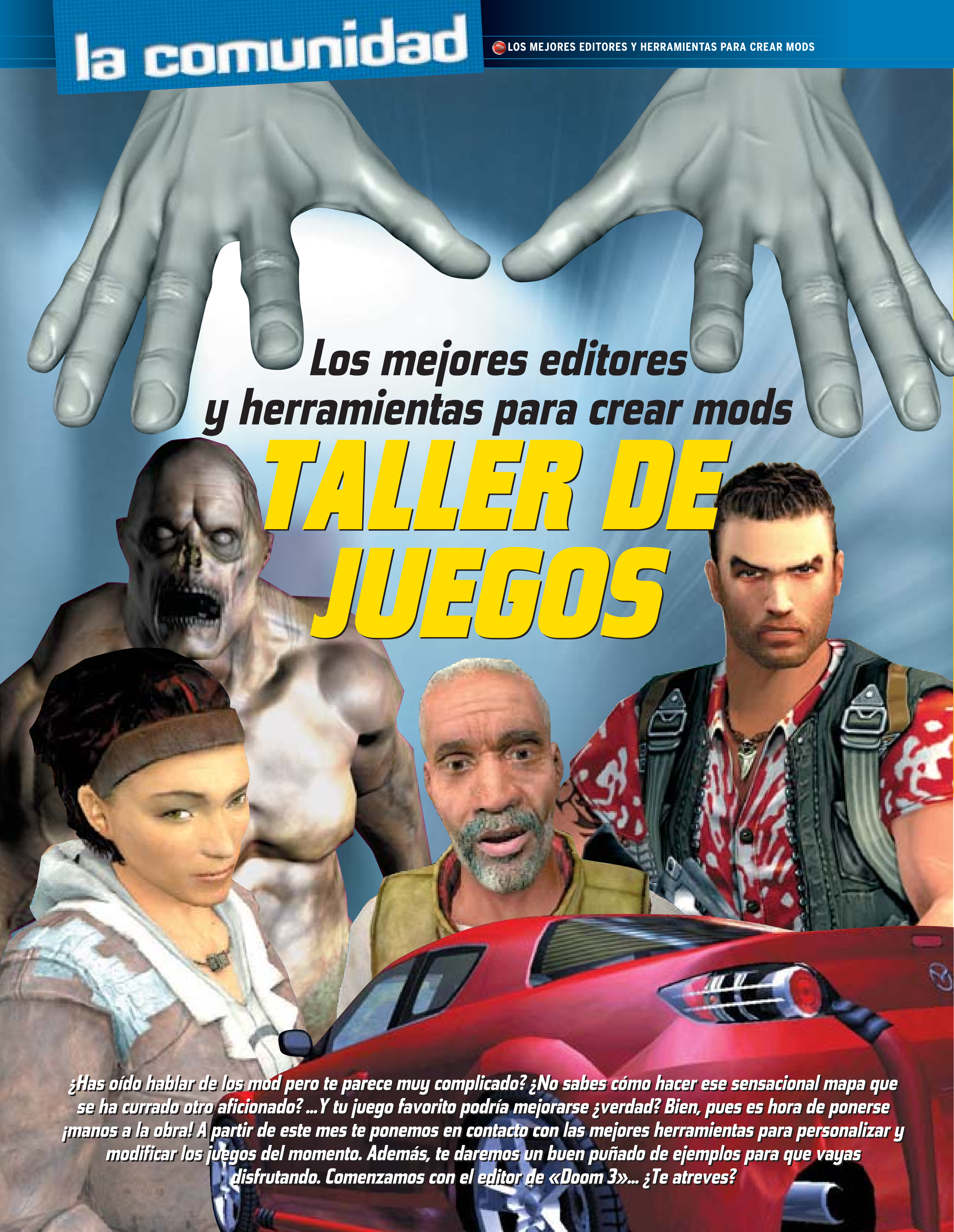
Tíos, esto es urgente. ¿Cómo se pueden parar los elefantes? He leído por ahí que hay que asustarlos, pero siempre me cuesta un montón y me matan enseguida... ¡Ayuda! ■ *Fender*

Tienes que tener presente que una unidad de elefantes es muy cara y, por tanto, no es fácil pararla. Es decir, que asumas que cuesta. Aunque, por otro lado, piensa que tu enemigo se ha gastado mucho dinero en comprarla y que cuando la desmanteles neutralizarás una parte importante de su ejército. Lo más efectivo son los jabalíes. Si ves que tu rival se pilla una civilización que puede comprar elefantes, compra jabalíes. Y si te pillan sin ellos, usa flechas de fuego. En último extremo manda a la infantería ligera para mantenerlos entretenidos y, quizá, espantarlos.






En la edición impresa, esta era una página de publicidad



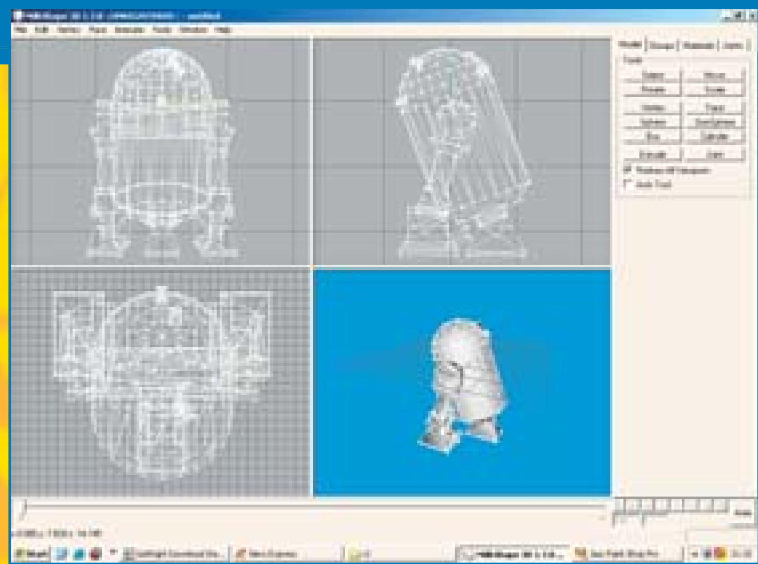
Los mejores editores y herramientas para crear mods

TALLER DE JUEGOS

¿Has oído hablar de los mod pero te parece muy complicado? ¿No sabes cómo hacer ese sensacional mapa que se ha currado otro aficionado? ...Y tu juego favorito podría mejorarse ¿verdad? Bien, pues es hora de ponerse ¡manos a la obra! A partir de este mes te ponemos en contacto con las mejores herramientas para personalizar y modificar los juegos del momento. Además, te daremos un buen puñado de ejemplos para que vayas disfrutando. Comenzamos con el editor de «Doom 3»... ¿Te atreves?



▲ A simple vista no adivinarías de qué juego procede este mod de coches de rally. Es ¡«Quake III Arena»! Increíble, ¿verdad? Pues además de divertido la conducción es bastante realista.



▲ El programa de creación de modelos 3D «MilksShape» permite exportar modelos para varios juegos, entre ellos «Call of Duty» o «Jedi Academy», en el que introducir este RD-D2.



▲ El editor DOOMEdit, incluido en «Doom3», es similar a las anteriores versiones «Radiant» de otros juegos de id. Permite construir mapas como éste sin demasiada dificultad y sin que sean necesarios otros programas.

¡Por fin! Te has pasado ese juego: quebraderos de cabeza, tensión, adrenalina... y tanta diversión. Pero, ya has exprimido todas sus posibilidades y el dinero que pagaste por él ya es historia... ¿o tal vez no? ¿Qué pensarías si te dijéramos que el juego que compraste en su momento puede multiplicarse infinidad de veces? ¿Y si, además, tuvieses en tus manos la posibilidad de transformar a tu antojo cada elemento del juego: personajes, mapas, misiones, armas...? ¡Suena bien!, ¿a que sí?

Pues, desde hace tiempo, muchos aficionados como tú, se las apañan para hacer verdaderas maravillas que superan, a veces, al juego original. Hay de todo, claro, pero a lo largo de esta serie de artículos que inauguramos en Micromanía, comprobarás que no hace falta ser un erudito para modificar tus juegos y darles tu toque personal.

SIEMPRE A MEJOR

Gracias a las herramientas que muchas compañías ponen a disposición de los aficionados, la vida de los juegos puede prolongarse casi indefinidamente. El fenómeno mod –"modificación" o cambio realizado por la comunidad sobre el juego original– ha logrado gestas tan sorprendentes como transformar un juego de acción en primera persona en un juego de rally –es el caso de «Quake III» y su mod «Quake-Rally»– De hecho, muchos aficionados creadores de mods, han acabado trabajando profesionalmente en la industria. «Counter Strike» es, probablemente, el ejemplo más conocido y exitoso entre los mods. ¿Quién no lo conoce? Además, es también uno de los primeros mods, fruto de la iniciativa y talento de los aficionados a «Half-Life». Su popularidad, ha llegado a superar al del juego en que está basado. ▸▸

Ninguna de las materias relacionadas con la edición de videojuegos es inaccesible para un aficionado con arrojo e inquietud creativa

GLOSARIO BÁSICO
Cada cosa por su nombre

VAMOS A DEFINIR BREVEMENTE, algunos de los conceptos y términos con los que vas a tener que enfrentarte si te decides a trastear con algún editor de un juego:

TEXTURA: Es una imagen que se emplea para dar relieve y un aspecto más realista a los modelos en 3D. Se aplican sobre las superficie del modelo creado con el editor, para simular muros, ventanas, etc.

ENTIDAD: Aparte de las estructura geométrica de un mapa 3D, cada juego tiene una gran cantidad de elementos con los cuales el jugador puede interactuar: armas, munición, enemigos... Todos estos elementos son las entidades, a veces invisibles (como los puntos donde el jugador inicia una partida).

COMPILACIÓN: Cuando guardamos un mapa recién creado con un editor, en realidad no estamos guardando un archivo que se pueda jugar directamente. El editor necesita realizar unos procesos de optimización y transformación para integralo en el juego en cuestión. Este proceso es la compilación.

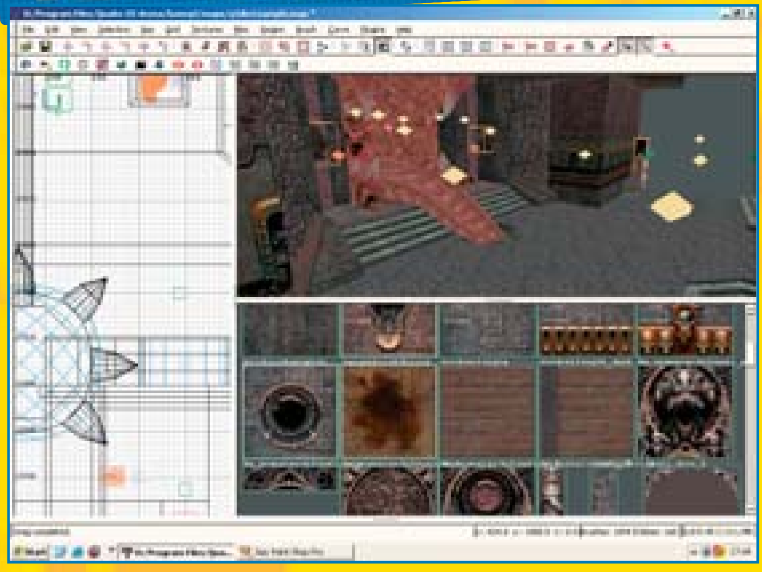
MODELO 3D: Un modelo es la recreación de un objeto o de un personaje, a través de una suma de polígonos. Los de los personajes suelen ser muy complejos, y además están animados.

SKIN: Es la textura creada específicamente para recubrir a los modelos de los personajes. Juegos como «Half Life 2» o «Doom 3» consiguen que modelos con un número relativamente bajo de polígonos tengan una apariencia muy compleja, gracias a la utilización de funciones especiales de DirectX 9.0.

SDK (Software Development Kit): Un conjunto de herramientas que son necesarias para crear un mod. Además de un editor de niveles, los SDK suelen contener "plugins" que permiten importar archivos desde programas como 3D Studio Max o Maya, archivos de sonido y utilidades para poder modificar el código.



▲ Un ejemplo de un mapa creado por un aficionado con el SDK de «Doom 3», con plataformas de lanzamiento al estilo de «Quake».

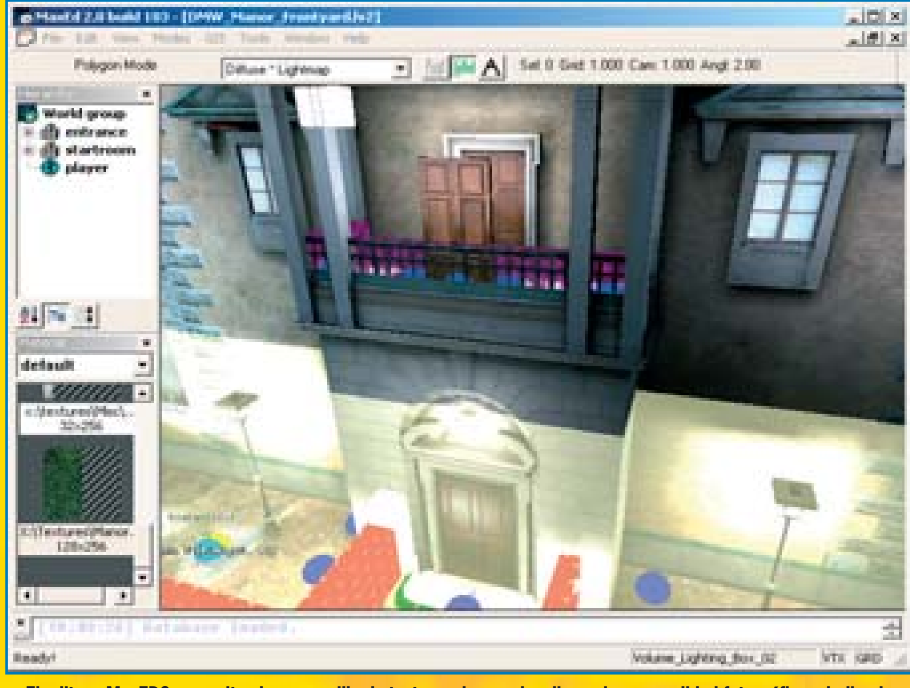

▲ La interfaz del programa «GTK Radiant» permite aplicar texturas a los polígonos de manera muy sencilla, ya sean texturas del propio «Quake III» o de creación propia.


▲ El paquete de herramientas de «Painkiller» es un reciente ejemplo de que los desarrolladores ponen a disposición de los aficionados sus propios editores para que podamos ampliar el juego.

LOS PRIMEROS EDITORES
Con «Doom» nace el mod

LOS EDITORES Y HERRAMIENTAS DE EDICIÓN ofrecidos por las compañías, no han sido siempre tan evidentes, ni han estado tan de moda como en la actualidad. De hecho, debemos el estado actual de las cosas a estudios del calibre de Id o Valve. Tal vez sea Valve, con su editor «Worldcraft/Hammer», la compañía de referencia cuando hablamos de modificaciones, al haber propiciado la aparición de joyas como «Counter-Strike». No obstante, corresponde a Id Software el honor de ser el estudio pionero en ofrecer las herramientas necesarias para la edición de sus juegos. Ya a inicios de la década de los 90, y con la aparición de «Wolfenstein 3D», los fundadores de Id Software revolucionaron la industria del videojuego al negarse a demandar a los usuarios que modificaban sus juegos; al contrario, se sentían halagados por ello. Esta actitud dio lugar al nacimiento del editor «Radiant».




▲ El editor «MaxED2» permite el uso sencillo de texturas de grandes dimensiones y calidad fotográfica, eludiendo así el que las superficies resulten repetitivas, lo que sucede cuando se emplean patrones de textura pequeños.

Para que un juego se haga popular, es tan importante su calidad como la aceptación por parte de la comunidad creadora de mods, capaz de darle años más de vida

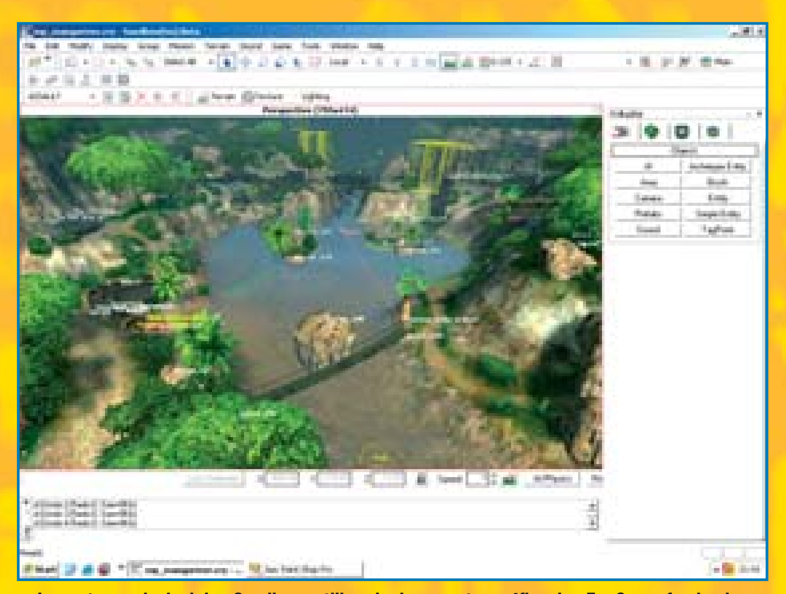
▶▶ ES EL MOMENTO
Si hasta el momento no te habías interesado por la edición de videojuegos, –tal vez asustado por su aparente complejidad– ahora tienes una buena oportunidad para hacerlo. En este primer capítulo, te ayudaremos a dar tus primeros pasos en la creación de mapas para «Doom 3». Y más adelante, trataremos los editores de otros juegos de éxito, como «Far Cry» y «Half-Life 2». Y también te mostraremos otros campos en los cuales demostrar tu creatividad, como son los géneros de la velocidad y de los deportivos. Con tanta variedad, seguro que encuentras la disciplina con la que iniciarte en esta formidable aventura: la edición de juegos.

ASÍ SON LOS MOD
La creación de mods abarca un montón de posibilidades, pasando por mapas, misiones, guiones nuevos, personajes y armas... o una combinación de varios de ellos. Hasta tal punto es así, que pueden cambiar radicalmente el estilo y mecánica del juego original. Tú decides hasta dónde llevas el desafío de crear un mod.

LA PROGRAMACIÓN
La mayoría de los mods parten de la adaptación parcial del código original que construye un juego. Esta labor, –que no parece apta para un aficionado– puede llegar a ser bastante más sencilla de lo que parece a primera vista.

Si bien, es cierto que las modificaciones más complejas han contado con magníficos programadores que le han dado por completo la vuelta a un juego, también lo es el hecho de que no se necesitan grandes conocimientos de programación para "trastear" un poco. Hacer que el "tiempo bala" de «Max Payne 2» sea más lento, o que las ametralladoras de «Far Cry» disparen más deprisa son modificaciones bastante fáciles de llevar a cabo.

LOS MAPAS
Una de las disciplinas más populares en la edición de juegos es la creación de mapas. Compañías como Valve, Epic Games o id Software han puesto a disposición de la comunidad de aficionados las mismas herramientas que se emplearon para crear los juegos originales. Aparte, hay muy pocas experiencias tan impactantes y satisfactorias como la de adentrarse en el mapa que uno mismo ha diseñado, ¿no te parece?



▲ La ventana principal de «Sandbox» utiliza el mismo motor gráfico de «Far Cry» ofreciendo un nivel detalle gráfico nunca antes visto en un editor y facilitando la apreciación del acabado final.



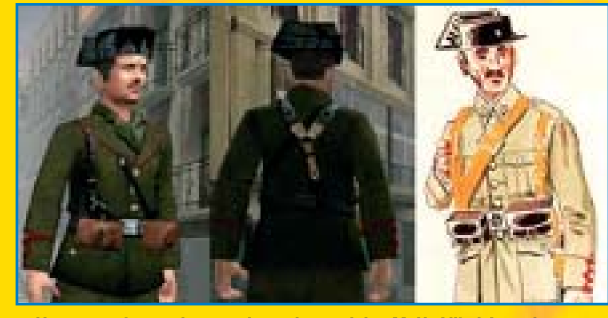
▲ El mod «Battle Tactics» transforma a «Max Payne 2» en un juego un poco más cercano a la estrategia, distanciándose de la acción directa que nos ofrece el juego de Remedy.



▲ La creación de vinilos y pegatinas por parte de la gran comunidad de «Need For Speed Underground» logra transformar por completo el aspecto de los coches. En definitiva, se trata de un tuning más auténtico y artesanal.



▲ Mediante el editor «Sandbox» podemos modificar la hora del día en tiempo real mientras creamos nuestro propio mapa de «Far Cry».



▲ Un personaje creado para el popular mod de «MoH: Allied Assault» inspirado en la Guerra Civil Española: «1936».

Crear un mapa propio, no es una labor demasiado compleja, aunque eso sí, crear una obra maestra ya es otra cuestión. Un aspecto fundamental en la creación de mapas son las texturas: las imágenes que se utilizan para dar relieve y un aspecto más real a cada tipo de superficie. Para que un mapa tenga un aspecto realista, no basta con añadir polígonos a diestro y siniestro. El realismo de un mapa y su impacto visual dependen de nuestro talento para crear texturas. Las herramientas básicas que se utilizan para la creación, se limitan a una cámara de fotos y un programa de edición de imágenes, –como Photoshop entre muchos otros– pero los juegos modernos cada vez utilizan más herramientas propias para asignar a los modelos de los personajes múltiples efectos visuales en las texturas, facilitando así un acabado mucho más real.

MODELOS Y SKINS

Las armas, los personajes y vehículos de todo tipo que te encuentras en un mapa han sido creados por un programa de modelado. Hay herramientas simples y económicas orientadas al modelado para videojuegos, como «Milkshape», para el que además puedes encontrar numerosos tutoriales en la Red. Y, aunque el software de creación de modelos 3D es muy caro, compañías como Softimage han puesto a nuestra disposición versiones gratuitas de sus programas, como el modelador «XSI» que trataremos más adelante. Los modelos llevan también sus propias texturas, que en este caso llamamos "skin" (piel, pues cubren el modelo de un personaje). Para conseguir que un personaje cobre vida, necesitamos un modelo y cubrirlo con una "piel" que le aporte su aspecto y sus rasgos característicos.

Sin embargo, –y aunque no son tan conocidas– hay muchas otras disciplinas en las que puedes aventurarte, como la composición de bandas sonoras, la creación de guiones que sumerjan al jugador en tramas complejas, la compilación de material documental para dar una base histórica a tu mod y... bueno, lo que se te ocurra.

En cualquier caso, con algo de tiempo, inquietud creativa y lo que te vamos a contar, puedes aprender a exprimir tus juegos. También encontrarás los mejores ejemplos de obras creadas por otros usuarios. A lo largo de esta serie, encontrarás ejemplos prácticos. Te diremos lo que te va a hacer falta, dónde obtener ayuda, qué programas puedes utilizar y cómo ponerte en contacto con otros aficionados con los que trabajar en equipo. Si te atreves y aceptas el reto, ya cuentas con nuestra admiración. Manos a la obra y ¡¡¡Buena suerte!!! ■ **D.M.G.**





▲ El editor DOOMEdit está dirigido principalmente a la creación de mapas, pero con el SDK puedes modificar los efectos de las armas, la apariencia del interfaz y prácticamente todo lo que se te ocurra.



▲ Quizá, tras jugar a «Doom 3» te has quedado con las ganas de dar un paseo por Marte tranquilamente. Bien, pues con el editor DOOMEdit podrás crear tu propio escenario en la superficie del Planeta Rojo.



▲ Para empezar, aunque puedes introducir tus propias texturas, lo más recomendable es emplear los propios recursos del juego en tu escenario.



▲ Uno de los mayores desafíos en la creación de un mapa, consiste en la localización de enemigos y armas para que jugar resulte divertido.



▲ Utilizando los propios modelos, escenarios, texturas y modelos del juego puedes crear interesantes mapas para el juego individual.

Crea tu primer mapa para Doom 3

DOOMEdit

Comenzamos esta serie con el SDK de «Doom 3». Si ya has logrado acabar con todas las criaturas que los chicos de id han lanzado contra ti, ¿qué te parecería crear tu propio infierno?

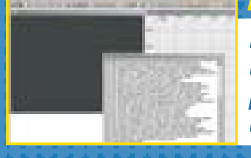
Si ya tienes experiencia editando cualquiera de los juegos basados en el motor gráfico de «Quake III», el nuevo editor del SDK de «Doom 3», «DOOMedit», no te parecerá muy diferente a anteriores versiones. Mantiene la misma estructura, un interfaz muy similar y las mismas opciones básicas. Sin embargo, si eres un novato en esta materia no te preocupes. A pesar de su aparente complejidad, la creación de un mapa básico para «Doom 3» es cuestión de minutos. Más adelante, y con algo de práctica, podrás afrontar la creación de mapas complejos.

Así pues, a continuación te presentamos un tutorial que te permitirá hacer tus primeros pinitos en el mundo de la edición. Y en fin, el que llegues a trabajar un día de estos para Id Software, ya es cosa tuya...



en el DVD Micromanía

- **NOMBRE DEL EDITOR:** DOOMEdit (Incluido en el SDK)
- **IDIOMA:** Inglés **ESTUDIO:** id Software
- **BASADO EN EL JUEGO:** Doom 3
- **DISTRIBUIDOR:** Proein
- **POSIBILIDADES DE CREACIÓN DEL SDK:** Mapas para «Doom 3», individual o multijugador. Personajes, modelos, vehículos y armas, etc.
- **FACILIDAD DE APRENDIZAJE:**
- **CONOCIMIENTOS PREVIOS:** Apto para principiantes y expertos.
- **EN EL DVD:** SDK V.1.1 más dos mapas de juego individual (The Sigma Core y TLab Complex) creados por los aficionados.
- **DISPONIBILIDAD DEL EDITOR:** Integrado en el propio juego «Doom 3»
- **MÁS INFORMACIÓN:** Página oficial de id: *www.idsoftware.com* • Página oficial de «Doom 3»: *www.doom3.com* (ver apartado links) • Foros: *www.doom3world.org* (inglés) *www.doomzone.com* (español)



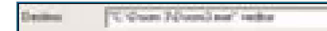
EL EDITOR RADIANT

La principal dificultad que te vas a encontrar con este editor es que el propio programa y su documentación están en inglés.

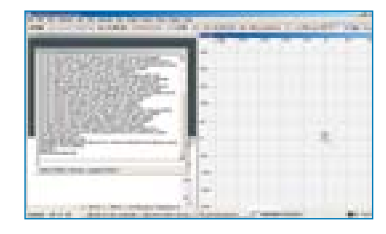
CREA TU PRIMER MAPA PARA «DOOM 3»

PASO 1:
ACCESO AL EDITOR

Puedes iniciar «DOOMEdit» desde el SDK o desde el juego. Si accedes al editor desde «Doom 3», lo más práctico es crear un acceso en el escritorio. Para ello, haz una copia del acceso directo de «Doom 3», entra en sus propiedades, y añade la coletilla +editor. El resultado debería ser **"C:\DoomIII\Doom.exe" +editor;** asegúrate de que entre "+editor" y el resto del texto hay un espacio. Cuando hayas pulsado **[Aceptar]** podrás acceder fácilmente al editor.



Cuando abras el editor aparecerán varias ventanas flotantes, que puedes redistribuir según tus preferencias. A la derecha se encuentra la ventana principal de edición, sobre la cual podrás dibujar toda la geometría de tu mapa. Aunque la vista por defecto del mapa es la cenital **(XY Top)**, puedes cambiarla a frontal y lateral pulsando **[Ctrl + Tab]** simultáneamente.



PASO 2:
LA CUADRÍCULA

Antes de lanzarte a crear polígonos, pulsa la **[tecla 7]**. Con ello harás que la cuadrícula (en Inglés, **Grid**), tenga **64 unidades**. Para tener una referencia, intenta imaginar que 64 unidades equivalen a un metro de distancia.

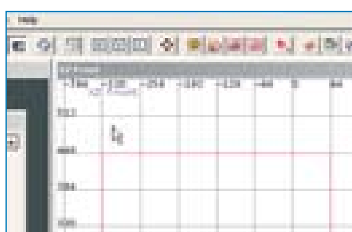
El uso de la cuadrícula es básico y de su dominio depende una edición efectiva. Puedes modificar sus dimensiones pulsando otros números (la tecla **[6]** equivale a 32 unidades, las teclas **[5]** a **[16]** unidades, y así sucesivamente).

PASO 3:
PRIMERA HABITACIÓN

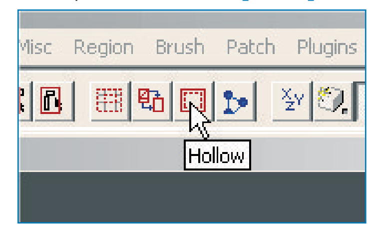
Aunque hay varios sistemas para crear estructuras, cada uno con sus ventajas e inconvenientes, el más simple consiste en situar un bloque macizo en la pantalla e ir modificando su superficie, realizando huecos como lo hace un escultor.

Para ello, asegúrate de que la vista es **XY Top**, pulsa sobre la ventana de edición y arrastra el cursor hasta tener un **bloque de unos 5 x 6 recuadros**. Si no tienes suficiente espacio, puedes mover el lienzo con el **[botón derecho del ratón]**, y efectuar un zoom con el botón derecho más la tecla **[Alt]**.

Como no quieres ir dándote golpes contra el techo, deberás incrementar la altura de la habitación. Para ello, cambia la vista a frontal o lateral con el uso de **[Ctrl + Tab]**, sitúa el cursor ligeramente sobre la cara superior del bloque, cuya altura actual es de tan sólo un recuadro, y arrástralo hasta que ésta sea de 3 o 4 recuadros, espacio suficiente para desplazarte con comodidad.



El bloque ya tiene las dimensiones deseadas, pero recuerda que si cometes cualquier error puedes usar la opción **[delete]** del editor para borrar cuando sea necesario y comenzar de nuevo. Ahora, ya estás en disposición de vaciar su interior para generar la habitación. Primero pulsa la tecla **[4]** para que los muros sólo tengan 8 unidades de anchura, y a continuación pulsa la tecla correspondiente a vaciar **[hollow]**.



Felicidades: ¡acabas de crear tu primera habitación con «DOOMEdit»!

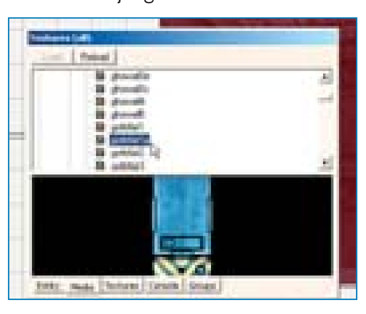
PASO 4:
TEXTURIZADO

Pulsando **[Ctrl]** y el **[botón central del ratón]**, haz clic en el interior de tu habitación en la vista XY Top y en la vista lateral. Esto situará la cámara en el interior de la habitación. Si tienes la **ventana Inspectors** sobre la **ventana CAM**, mueve la primera hasta que la ventana CAM quede al descubierto.

Mientras pulsas simultáneamente las teclas **[Ctrl]**, **[Shift]** y **[Alt]**, haz clic en la pantalla CAM; de esta manera podrás seleccionar las cuatro paredes, techo y suelo que conforman tu habitación. Usa las **[teclas de cursor]** para girar la cámara y enfocar cada una de las distintas superficies de la caja.

Ahora haz clic en la tecla **[M]**. En la ventana Inspectors aparecerán una serie de carpetas. Sigue la dirección **Textures > Textures > Base_Wall**, y selecciona una textura cualquiera; las 6 superficies seleccionadas en la ventana CAM serán revestidas con ella.

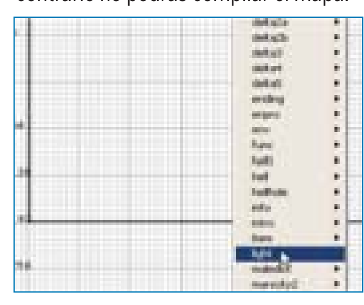
Por cierto, no te preocupes si no ves un cambio aparente en la ventana CAM: muchas de las texturas no se visualizan en el editor, aunque sí lo harán finalmente en el juego.



PASO 5:
ENTIDADES

Para que tu mapa funcione correctamente, deberás introducir un mínimo de dos entidades: una **fuente de luz** y la **posición de inicio** desde la cual tu marine aparecerá en el mapa.

Pulsa con el **[botón derecho del ratón]** sobre la vista lateral de la habitación. Del menú emergente selecciona **light:** la nueva entidad aparecerá en tu mapa. Asegúrate de que ésta se halla en el interior de la habitación, ya que en caso contrario no podrás compilar el mapa.



Vuelve a clicar con el **[botón derecho]**, pero esta vez selecciona **info > info_player_start**. Posiciona la entidad de manera que esté por encima del suelo, ya que en caso contrario tu marine no podrá moverse una vez entres en el juego.

PASO 6:
COMPILAR Y JUGAR

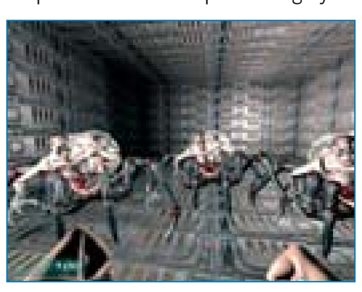
Guarda tu mapa con el nombre deseado (por ejemplo, prueba1) dentro del directorio **base\maps** de «Doom 3». Ahora ve al menú **BSP** y selecciona BSP para compilar tu mapa.

Una vez realizada la compilación, pulsa la tecla **[F2]** para iniciar «Doom 3». Despliega la consola pulsando **[Ctrl]**, **[Alt]** y la tecla con el símbolo **[°]** y pulsa **[Enter]**, después de escribir **map prueba 1**.

Si todo ha ido bien, aparecerás en medio de una habitación, tu habitación, que verás tenuemente iluminada. Por ahora, lo único que puedes hacer es pasear... De acuerdo, que no es muy espectacular, pero sí el primer paso para dar vida a tus creaciones.

PASO 7:
OTRAS ENTIDADES

Hay que reconocer que un espacio tan vacío no es de lo más entretenido, así que puedes experimentar añadiendo otras entidades, desde armas (dentro de la sección weapons), enemigos (dentro de monster), y un largo etcétera sólo limitado por tu imaginación y por tu capacidad para enfrentarte a puñetazo limpio contra unas simpáticas Vagarys...



A partir de aquí, una vez se te quede corto este tutorial, puedes acceder a los cientos de recursos existentes en Internet, de entre los cuales destaca la página pionera en la edición para «Doom 3»: ***www.doom3world.org***. Además de mods, aquí también hallarás solución a todos los problemas y "bugs" que puedes tener al usar «DOOMEdit».



EL MES QUE VIENE: FAR CRY
Guía rápida para crear un mapa de «Far Cry» con su editor **Sandbox**.

Lo más nuevo

Aquí te presentamos el hardware más interesante para mejorar tu PC, las últimas novedades en periféricos para juegos y también, porqué no, los gadgets más curiosos y útiles para que estés al día.

Formula Vibration Feedback Wheel

Para curvas imposibles

VOLANTE Y PEDALES GAMA MEDIA **44 €**
Más información: Logitech. ***www.logitech.com***

Los juegos de velocidad solo se pueden experimentar con total realismo con un conjunto de volante y pedales dotado de efectos de **vibración Force Feedback** para transmitir el agarre o la perdida de tracción, y por eso este modelo de Logitech dispone de dos motores de efectos de vibración que destacan por transmitirlos a nuestras manos con el **máximo control y sin los excesos** típicos de otros productos.

El volante sorprende por su **diámetro de casi 26cm** y el **diseño deportivo** de tres aros, lo que le confiere mayor ergonomía. Dispone de un control de sensibilidad ajustable para adaptarlo a la respuesta de control de cada juego para que tengamos más precisión en los giros o volantazos. Además, incorpora nada menos que **una docena de botones programables**, dos palancas progresivas integradas en el volante y un **D-Pad de ocho direcciones** muy práctico para asignarle la cámara virtual del interior de los coches y así echar vistazos atrás o a los lados en un santiamén.

La **base antideslizante** con los pedales de acelerador y freno permite dar buenos "pisotones" sin miedo, mientras que el bloque del volante cuenta con un ingenioso **sistema de fijación por alerones extensibles** para poder colocarlo sobre las piernas con total estabilidad. Eso si, para pegarlo a la mesa recurre a las clásicas ventosas, que aunque sujetan con menos firmeza que las mordazas resultan bastante efectivas.



▲ El diseño deportivo salta a la vista, con botones perfectamente integrados.

LAS CLAVES
- Dos motores de efectos de vibración Force Feedback.
- Volante con excelente ergonomía.
- Cuenta con 12 botones y D-Pad integrado.
- Se puede colocar sobre las piernas.
- Estabilidad de los pedales.

INTERÉS

Logitech diNovo Cordless Desktop for Notebook

Más elegante que 007

TECLADO Y RATÓN INALÁMBRICOS **Precio: 159 €**
Más información: Logitech ***www.logitech.com***

Reconócelo, puede que tu portátil no tenga nada que envidiarle en gráficos a un sobremesa de los buenos, pero su teclado tan apelmazado es un rato incómodo para los juegos. Menos mal que ya puedes olvidarte del problema con esta auténtica belleza: **teclado y ratón óptico**, ambos con **tecnología inalámbrica**. Su diseño **compacto y ultraplano** no es, de todas formas, exclusivo para portátiles y destaca el módulo de teclado numérico independiente.



◀ El módulo separado es ideal para juegos de acción.

LAS CLAVES
- Diseño y calidad sobresalientes.
- Ratón óptico con sensor de 800 ppp.
- Fácil de transportar.
- Teclado numérico independiente.

INTERÉS

Thrustmaster Wireless Dual Trigger Gamepad

El as de los juegos deportivos

GAMEPAD INALÁMBRICO **Precio: 45 €**
Más información: Herederos de Nostromo ***www.hnostromo.com***

Si estás enganchado a los juegos deportivos pero te fastidia la cantidad de tiros a puerta que se te van por chutar demasiado fuerte, con este gamepad podrás ser mucho más preciso porque cuenta con dos **gatillos progresivos** para que puedas determinar la potencia del tiro. Tampoco está nada mal la comodidad que otorga su tecnología inalámbrica y la empuñadora de goma anti-sudoración. Cuenta con un **D-Pad de ocho direcciones** muy preciso, dos palancas analógicas y diez botones.



El diseño y disposición de los botones es inmejorable. ▶

LAS CLAVES
- Dos gatillos progresivos.
- Palancas analógicas.
- D-Pad de magnífico tacto y precisión.
- Empuñaduras muy cómodas.

INTERÉS

PowerColor X850 XT PE

¡Para que actives todo, todo y todo..!

➔ **TARJETA GRÁFICA DE GAMA ALTA** ➔ **Precio: 640€**
➔ **Más información: PowerColor** ➔ ***http://www.power-color.com/sp/index.htm***

Los juegos de referencia en técnología como «Half-Life 2», «Doom III» o «Far Cry» maravillan por su entorno 3D virtual, pero para disfrutarlos, es imprescindible tener un procesador gráfico igualmente de referencia. Y en esta tarjeta gráfica, PCI Express encontramos el más moderno y rápido del momento, el **Radeon X850 XT**, cuyo núcleo funciona a **540 MHz** con una arquitectura de 16 canales de renderizado de píxeles y 6 motores paralelos de procesamiento de vértices, lo que se traduce en una potencia de proceso gráfico 3D colosal, que permite el lujo de no complicarse la vida con la configuración gráfica de los juegos porque no habrá que desactivar nada. Y los 256 megas de memoria gráfica GDDR3 no se quedan atrás, funcionan a 590 MHz, para que las inmensas texturas no ralenticen el trabajo del X850 XT. Respecto a las funciones de aceleración 3D, implementa la versión HD (alta definición) de los reputados "SmartShader" y "Smoothvision"para generar imágenes de una calidad visual nunca vista hasta ahora, gracias a la aplicación exacta del color, filtrados y efectos.



▲ **El sistema de disipación de calor es inteligente para minimizar el ruido.**

LAS CLAVES
- ➔ El procesador gráfico más rápido y avanzado.
- ➔ Arquitectura PCI Express nativa.
- ➔ 256 Megas de memoria GDDR3.
- ➔ Doble salida para monitores DVI.
- ➔ Excelente diseño de la refrigeración que evita un exceso de ruido.

INTERÉS



El altavoz central tiene un diseño horizontal para facilitar su colocación. ▶

Creative I-Trigue 5600

Disfrutar del sonido con buena imagen

➔ **ALTAVOCES MULTICANAL DE GAMA MEDIA** ➔ **179,90 €**
➔ **Más información: Creative** ➔ ***www.es.europe.creative***

Cuando ya creíamos que en sistemas de altavoces multicanal estaba todo inventado llega Creative y nos sorprende con este modelo, con un diseño de vanguardia y un sonido espectacular. Los cinco altavoces satélites integran **tres unidades de medios-agudos** con **cúpula de titanio** que restituyen el sonido con una tonalidad más cálida y natural gracias a la tecnología **NeoTitanium Tri-Array**. El impacto acústico corre a cargo del **subwoofer de madera**. En la unidad de control dispone de un **selector de modo** para generar sonido 5.1 de una fuente estéreo.

LAS CLAVES
- ➔ Satélites con tres tweeters de titanio.
- ➔ Selector de modo para sonido multicanal.
- ➔ Materiales de gran calidad acústica.

INTERÉS

QWare Headphone 5.1 Surround

Multicanal para ti solo

➔ **AURICULARES 5.1** ➔ **Precio: 49,95 €**
➔ **Más información: Herederos de Nostromo.** ➔ ***www.hnostromo.com***

Tienes una tarjeta de sonido 5.1 y unos maravillosos altavoces, pero también te ha tocado un vecino que aguanta poco el estruendo de «Half-Life 2».
Pues no te compliques y conecta a las salidas multicanal estos **auriculares 5.1** que integran **unidades independientes** para cada canal, dos para los frontales, uno para el canal central, dos para los canales traseros y otro específico para refuerzo de graves.

Para jugar a horas intempestivas sin molestar a nadie. ▶

LAS CLAVES
- ➔ Integra todos los canales del 5.1
- ➔ Unidad de subgraves para dar realismo a las explosiones.
- ➔ Selector de volumen independiente.

INTERÉS

Thrustmaster Force Feedback Joystick

Para acrobacias sin límite

➔ **JOYSTICK DE GAMA MEDIA.** ➔ **79,90 €**
➔ **Más información: Herederos de Nostromo** ➔ ***www.hnostromo.com***

Cuando entras en barrena en tu simulador de vuelo favorito quizás eches de menos algo de resistencia de la palanca de vuelo, pero con este modelo de Thrustmaster te pasará todo lo contrario, porque dispone de un motor de **efectos de vibración** de gran potencia para que la respuesta de fuerza de la palanca sea realista en todo momento. La palanca puede rotarse para **controlar el timón.**

Una palanca de vuelo que resiste las maniobras más arriesgadas. ▶

LAS CLAVES
- ➔ Motor de efectos de vibración realista.
- ➔ Palanca con giro de 360º sobre su eje.
- ➔ Ergonomía perfecta y sistema de fijación infalible.

INTERÉS

Guía de compras

La única selección pensada por y para los jugadores de PC

En nuestra Guía de compras le seguimos la pista a las novedades de hardware más interesantes, para que estés al día y puedas elegir lo que más te conviene.

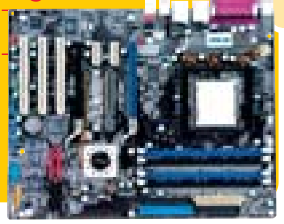
Recomendado Micromanía

Alternativas

Placas base

A8N-SLI Deluxe • Duplica el rendimento gráfico

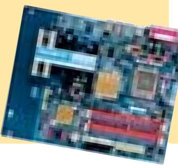
170 € Más información: ASUS
http://es.asus.com



Ya es hora de dar el salto a la tecnología PCI Express y esta placa base ofrece lo último en tecnología, pues integra el nuevo chipset nVidia nForce4 SLI, que ofrece a los AMD Athlon 64 con socket 939 el soporte del modo SLI para instalar dos tarjetas gráficas y duplicar así el rendimiento gráfico. Dispone de controladoras de disco duro Serial ATA a 3 GB/s.

Gigabyte GA-8I915P-SLI

180 € Más información: Gigabyte
www.gigabyte.com.tw



Para sistemas Pentium 4, te recomendamos esta placa base, por ser la primera en ofrecer dos puertos PCI Express para instalar dos tarjeta gráficas GeForce 6800 en modo SLI, el no va más...

MSI K8M Neo V

95 €
Más información: MSI
www.msi-es.com

Está en el segmento básico, pero soporta los AMD Sempron y Athlon 64 gracias al nuevo chipset VIA K8M800 con FSB a 800 MHz. Además, integra el potente procesador de sonido 5.1 Realtek ALC655.

Procesador

AMD Athlon 64 3500+ Newcastle • Inamovible en la cumbre



299 € Más información: AMD
www.amd.com

La segunda generación de Athlon 64 tiene su mejor representante en el núcleo "Newcastle", con tecnología HyperTransport de 1 GHz para optimizar la comunicación con los otros componentes en placas base con el socket 939. Tiene anunciadas versiones de 64 bits de «Far-Cry», «UT2004» y «Half-Life2». Un procesador que marca un salto tecnológico y no una simple optimización.

Intel Pentium 4 550 3,4 GHz

280€
Más información: Intel
www.intel.com



Para las placas con socket 775 y arquitectura PCI Express, este procesador es el más equilibrado, con 1 MB de caché L2 y tecnología HyperThreading.

AMD Sempron 3100+

140 €
Más información: AMD
www.amd.com

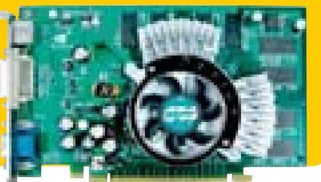
AMD ataca de nuevo en el segmento básico de procesadores con el Sempron, fabricado en proceso de 0.13 micras y dotado de 256 KB de caché L2 y FSB de 166 MHz. Básicamente, es el sustituto natural del exitoso AthlonXP.

Tarjeta Gráfica

Aopen Aeolus 6600DV256 • A tope sin derrochar

199€ Más información: Aopen http://spain.aopen.com.tw

Una aceleradora 3D con interfaz PCI Express que aúna tecnología de vanguardia con el procesador nVidia GeForce 6600, un precio asequible y prestaciones suficientes como para disfrutar de los nuevos efectos 3D de los juegos más recientes, porque soporta por hardware DirectX9.0c y además integra nada menos que 256 MB de memoria gráfica.



ASUS Extreme AX800Pro/2DTV

599 € Más información: ASUS
http://es.asus.com

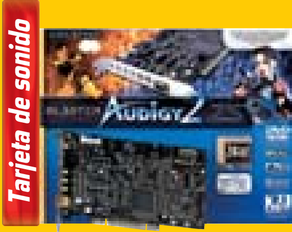
Si quieres la tarjeta más rápida y avanzada del mercado, este modelo con puerto PCI Express integra el procesador gráfico ATI Radeon X800 Pro acompañado de 256 MB de la moderna memoria GDDR3.

Gainward FX Powerpack 880LE

120 € Más información: Gainward
http://www.gainward.de

Asequible y sin renunciar a prestaciones al día con soporte por hardware de DirectX9 gracias a su procesador nVidia GeForce FX5700LE 9550 y sus 256 MB de memoria DDR.

Tarjeta de sonido



SB Audigy 2 ZS • Nada suena mejor

85 € Más información: Creative
http://es.europe.creative.com

Esta tarjeta de sonido sigue teniendo un precio muy atractivo, que la hace ideal para acceder a las máximas prestaciones en audio 3D, con 64 canales simultáneos bajo DirectSound3D y EAX Advanced HD. Logra un 7.1 muy realista. Está certificada THX y el sonido da una resolución de 24 bits a 96 KHz. Incluye los títulos «T.R.: El Ángel de la Oscuridad» y «Raven Shield».

Terratec Aureon 7.1 Universe

160 € Más información: Terratec
www.terratec.net

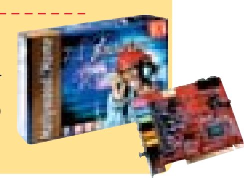
Una interesante opción si además de sonido 7.1 para juegos y películas quieres disponer de un rack externo con mando a distancia y toda clase de conexiones para grabaciones digitales.



Gainward Hollywood Home 7.1

42 € Más información: Gainward
www.gainward.net

Una ganga con el chip VIA Envy 24 que permite acceder al formato multicanal 7.1 sin renunciar en absoluto a la calidad de procesamiento a 24bit/96 KHz. Compatible con todo tipo de sonido 3D.



Teclado y ratón

Logitech LX700 • Para echarle horas sin descontrolar

109 € Más información: Logitech
http://www.logitech.com



Un conjunto de teclado y ratón inalámbricos que ofrece lo necesario para controlar con precisión los juegos de acción en primera persona porque tanto el teclado como el ratón disponen de ruedas con desplazamiento en 3D. Además, aúna diseño, ergonomía con perfil bajo, funcionalidad y excelente calidad de materiales.

Logitech MediaPlay

60 € Más información: Logitech
http://www.logitech.com

Un ratón que incorpora nada menos que 10 botones multimedia, el sueño de todo jugador de acción. La rueda dispone de tecnología de desplazamiento en tres dimensiones. Dispone de tecnología inalámbrica "Fast-RF".



Thrustmaster Tactical Board

54 € Más información: Thrustmaster
www.thrustmaster.com

Un revolucionario dispositivo de control que permite olvidarnos del teclado y el ratón, pues dispone de una rueda a modo de ratón y 41 botones programables situados de forma muy similar a los comandos de teclado.

Altavoces



Creative Inspire T7700 • Temblarás

94 € Más información: Creative
http://es.europe.creative.com

Saca partido a las tarjetas 7.1 con este conjunto de altavoces de Creative, que incorpora dos vías en los tres altavoces frontales. El amplificador de 8W RMS para los satélites, 20W RMS para el central y 24W RMS para el subwoofer ofrece una potencia para hacernos vibrar con la atmósfera de los juegos con sonido 3D.

Creative GigaWorks S750

479,90 € Más info.: Creative
http://es.europe.creative.com

Con certificación THX estamos ante el rey del segmento. Un conjunto 7.1 con una potencia de 70W por canal y 210W para el subwoofer. Sonido a la altura de la gama de alta fidelidad.



Gainward SoundXplosion 5.1

52€ Más información: Alternate
www.alternate.es

Unos sorprendentes auriculares porque son capaces de generar sonido 5.1 gracias a que incorporan unidades independientes para los canales frontales, central, traseros y subwoofer. Dispone de conexión a las salidas multicanal de la tarjeta de sonido.



¿Está al día tu PC?

Actualizar tu PC puede convertirse en una locura. No te dejes abrumar por los nombres y prestaciones de los productos. Para ello los hemos clasificado en tres categorías. Todo bien claro, ¿no? ¿Cuál es la tuya?

PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar si quieres convertir tu PC en la máquina definitiva. Para jugar a tope con los videojuegos más exigentes.

	Presupuesto
Placa base: **Con chipset Intel 925XE**	240 €
Procesador: **Pentium 4 Extreme Edition**	1.100€
RAM: **2048 Mb DDR2 533 MHz.**	700 €
Tarjeta gráfica: **ATI Radeon X850 256MB GDDR3.**	690 €
Tarjeta de sonido: **Creative SB Audigy 4 Pro**	269 €
Disco duro: **Western Digital Raptor WD360 (10.000 RPM) ATA/150**	130 €
Lector DVD: **ASUS DVD-E616P2**	35 €
Grabadora: **MSI DR16B. Doble capa 16X**	100 €
Monitor: **LG L3020. TFT 30' 16/9**	1.799 €
Altavoces: **Creative Gigaworks S750**	479 €
Ratón y teclado: **Logitech di.Novo**	269 €
Periféricos: **Thrustmaster F1 Racing**	199€
TOTAL	**6.010 €**

Selección Micromanía

Aquí te detallamos los componentes que configuran el equipo por el que nosotros optaríamos. Esta es nuestra recomendación.

	Presupuesto
Placa base: **ASUS A8N-SLI Deluxe**	170 €
Procesador: **Athlon 64 3500+ "Newcastle"**	299 €
RAM: **1024 Mb de memoria DDR a 400 MHz**	240 €
Tarjeta gráfica: **Aopen Aeolus 6600DV256**	199 €
Tarjeta de sonido: **SoundBlaster Audigy2 ZS**	85 €
Disco duro: **Western Digital Caviar SE WD1600JD**	114 €
Lector DVD: **ASUS DVD-E616P2**	35 €
Grabadora: **Benq Dw1620 (Doble capa)**	90 €
Monitor: **CRT de 19 pulgadas con pantalla plana**	220 €
Altavoces: **Creative Inspire T7700 5.1**	94 €
Ratón y teclado: **Logitech LX700**	109 €
Periféricos: **Thrustmaster Dual Trigger**	24,90 €
Saitek X45 Flight Control System	84 €
Saitek R440	74 €
TOTAL	**1.838 €**

Al día para jugar

La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

	Presupuesto
Placa base: **con chipsets VIAK8T800 (AMD) o Intel865P.**	60 €
Procesador: **AMD Sempron 2800+ o Celeron D 330 GHz.**	80 €
RAM: **512 Mb de memoria DDR a 333 MHz**	60 €
Tarjeta gráfica: **chipsets nVidia GeForce5500 o ATI Radeon 9550**	90€
Tarjeta de sonido: **PCI con aceleración sonido 3D**	24 €
Disco duro: **80 GB Ultra/ATA 100**	50 €
Lector DVD: **DVD 10X.**	18 €
Grabadora: **Grabación DVD-R a 4x**	60 €
Monitor: **CRT 17 pulgadas pantalla plana**	105€
Altavoces: **Conjuntos 5.1**	60 €
Ratón y teclado: **Creative Desktop Wireless 6000**	49 €
Periféricos: **Saitek P880 Dual GamePad**	25 €
TOTAL	**681 €**

Recomendado Micromanía

Joystick

Saitek X45 • Domina los cielos



84 € • Más información: Corporate PC.
Tel: 93 263 48 18 • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Si quieres que tu experiencia a los mandos de los cazas de combate sea lo más realista posible, tienes que hacerte con un conjunto "HOTAS" como éste, absolutamente imbatible en relación calidad/precio. El conjunto está construido en aleación de metal y con un mecanismo de sujeción infalible. La palanca se acciona mediante un tensor y el acelerador dispone de control de retención. Se conecta vía USB.

Gamepad

Thrustmaster Dual Trigger Gamepad • El más deportivo



24,90 € • Más información: Herederos de Nostromo
www.hnostromo.com

Un gamepad asequible y completo con dos palancas analógicas para controlar los movimientos avanzados de «FIFA 2005» o «NBA Live 2005» al ofrecer gran precisión en los movimientos diagonales. Cuenta con 12 botones programables y dos gatillos progresivos que permiten ser más preciso al parar el potenciómetro de fuerza en disparos a puerta y pases al hueco. Y todo retroiluminado para jugar a oscuras.

Volante



Saitek R440 F. Feedback • Písale a fondo



74 € • Más información: Corporate.
Tel: 93 263 48 18 • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Un conjunto de volante y pedales bien planificado, especialmente la base con los pedales anclados a un travesaño superior para que los "pisotones" sobre el acelerador y el freno sean más realistas permitiendo realizar maniobras de punta-tacón, amén de reducir la fatiga. Tiene sensores digitales ópticos y motores Force Feedback de última generación con soporte de tecnología Immersion TouchSense.

Almacenamiento

Benq DW1620 • Irresistible

70€ • Más información: Benq
www.benq.es

Por fin está al alcance de casi todos los bolsillos la grabación en DVD en formato doble capa (DVD DL), con este nuevo modelo de grabadora de Benq, que aumenta la capacidad de almacenamiento hasta los 8,5 GB y que permite grabar hasta 4 horas de vídeo con la máxima calidad. Además, este modelo graba a una magnífica velocidad de 16X los DVD de una capa y es dual, lo que implica que es capaz de soportar ambos sistemas DVD+R y DVD-R.

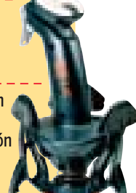
Alternativas

Sistema X-Gaming

105 € • Más información: SmallisBig
www.smallisbig.com

Un joystick de metal y madera basado en las máquinas recreativas. Tiene una palanca a prueba de bombas y 8 botones con microinterruptores (lo más fiable). No hay nada mejor para los juegos arcade.

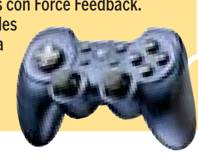
Saitek ST90



18 €
Más info.: Corporate PC.
Tel.: 93 263 48 18
www.corporate-pc.com/saitekpr.htm

Una palanca de vuelo que pone el acento en un sistema de anclaje tan original como infalible y que además destaca por la precisión de su eje de rotación y por la robustez del muelle de centrado.

Logitech Rumblepad II



36 € • Más información: Logitech
www.logitech.com

Gamepad con un D-Pad de gran precisión en las diagonales y dos motores con Force Feedback. Con 10 botones (6 frontales y 4 en los gatillos), es una gran opción para simuladores deportivos, como «FIFA 2005».

Saitek P3000 Wireless



44 € • Más información: Saitek
www.saitek.com

Con sus dos palancas analógicas y 10 botones programables, lo que más sorprende en este gamepad es el magnífico tacto de su D-Pad. La tecnología inalámbrica hace más cómoda su utilización con juegos deportivos y de acción.

Logitech MOMO Racing



149 € • Más información: Logitech.
Tel: 91 375 33 68 • *www.logitech.com*

El esmerado diseño y la calidad de los materiales son los pilares de este conjunto de volante y pedales. Palanca de cambio robusta, base antideslizante y sistema de fijación que no cede ni ante maniobras extremas.

Thrustmaster F1 F-Feedb. Racing



199€ • Más información: Herederos de Nostromo • *www.hnostromo.com*

Se trata de una réplica exacta del volante de los monoplazas de Fórmula 1 de la escudería Ferrari. Sin duda es el mejor de su segmento, pero a costa de un elevado precio, debido principalmente al empleo de fibra de carbono y acero en su fabricación.

Woxter MicroHard Disk



180 euros • Más información: Woxter
www.woxter.com

Si necesitas un disco duro portátil de alta capacidad te recomendamos este modelo de Woxter, el más pequeño del mundo con unas dimensiones de 4,8 cm x 5,3 cm y una capacidad de 2,2 GB. Se conecta vía USB y no precisa de alimentación adicional.

ASUS DVD-E616P2

35 euros • Más información: Asus
http://es.asus.com/

Es indispensable contar con un lector de DVD para no forzar los mecanismos de rotación de la grabadora, y este modelo de ASUS alcanza una velocidad de lectura de 16X y dispone de un motor silencioso y sin vibraciones.

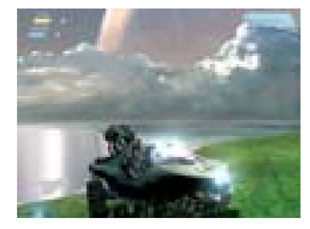
Consultorio Técnico

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego o deseas ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar porque es un lío, en nuestro consultorio encontrarás la solución que estás buscando.

CONTROLADORES

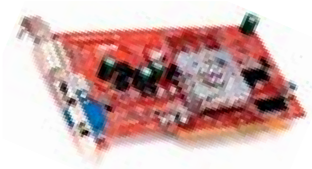
Problemas con «Halo»

Tengo una tarjeta grafica ATI Radeon 9200 SE y en «Halo: Combat Evolved» no me deja seleccionar el modo de calidad en Direct3D, tengo que jugar en el modo de seguridad. ¿Me podríais decir cómo solucionarlo? ■ Adrián Cerdeiro



Instala el parche 1.06 del juego que puedes descargar desde: ***www.microsoft.com/games/halo/support.asp***. También, descarga la versión 4.2 de los controladores Catalyst de ATI, que puedes descargar desde la web del fabricante: ***www.ati.com***

Resolución limitada



Tengo un equipo compuesto por placa base ASUS P4P800S Deluxe, Pentium 4 a 3 GHz "Prescott", 1024 MB de RAM DDR400 y tarjeta gráfica nVidia GeForce 5200 con 64 MB de memoria gráfica. El problema es que casi todos los juegos funcionan a 640x480 de resolución, solo «Unreal 2» funciona a 1024x768 píxeles. Y con esta misma tarjeta gráfica en mi anterior equipo los juegos iban muy lentos, pero sí se podían poner a 1024x768. ¿Podéis decirme como solucionarlo? ■ César

Como ya sabrás, tu tarjeta gráfica está haciendo de cuello de botella en tu, por lo demás, fenomenal equipo, pero aún con sus limitaciones y con sólo 64 MB de memoria gráfica, deberían funcionarte la mayoría de los juegos a una resolución de, al menos 1024x768 píxeles. Primero prueba a instalar la última versión de los controladores de la placa base, que incluyen el "driver" encargado de gestionar el puerto AGP y, por tanto, la transferencia de datos entre la tarjeta gráfica y el resto del equipo. Por descontado, también debes instalar los controladores más recientes de la tarjeta gráfica. Si sigues teniendo problemas prueba a aumentar el tamaño de la memoria AGP hasta los 256 MB, ya que tienes 1 Giga de RAM. Para ello debes acceder al valor "AGP Aperture Size" de la BIOS. Sigue las instrucciones de que vienen con la placa base.

DISPOSITIVOS DE CONTROL

Puerto juegos

Quiero comprarme un joystick adecuado para simuladores de vuelo, pero tengo todos los puertos USB ocupados y tendría que conectarlo al puerto de juegos. ¿Existe alguna limitación debido para ello, dado que quiero adquirir una palanca de vuelo tipo HOTAS? ¿Debo conectarlo al puerto de juegos de la placa base o al de la tarjeta de sonido? ■ Francisco Merino



En principio no debes tener ninguna limitación técnica por usar el puerto de juegos, el único problema es que Windows XP no reconoce muchos dispositivos de control que se conectan al puerto de juegos porque está pensado para reconocer los conectados a USB. Simplemente debes asegurarte que el modelo de tu elección es compatible con Windows XP mediante conexión de puerto de juegos. Por otra parte, es mejor que lo conectes al puerto de juegos de la placa base. En cualquier caso, creemos que es más aconsejable conectes a USB la palanca de vuelo, porque el in la instalación y el reconocimiento del periférico será instantáneo bajo Windows XP.

Un volante para simuladores

Soy un fanático de los juegos de velocidad, en especial de los simuladores y, como algunos de ellos disponen de control de embrague y cambio no secuencial, me gustaría saber si existe algún conjunto de volante y pedales con embrague, caja de cambios o freno de mano individuales. ■ Nacho

Sí, existe un modelo como el que buscas: el sistema Racing System de ACT Labs, que puedes examinar a fondo en la web ***www.act-labs.com***. Concreta-



mente, dentro de la categoría de productos. Pero por desgracia, el fabricante ha decidido no continuar con la producción de éste modelo, aunque es muy posible que en tiendas de Internet aún puedas encontrar algunos en stock. Si consigues uno, ACT Labs sí continúa comercializando los módulos de accesorios independientes, como la caja de cambios con palanca en rejilla o la base de pedales con embrague. Si no te quieres complicar tanto la vida, tienes el Aplisoft Fly Tagle Wheel, que es producto de la imagen. Éste dispone de una base independiente con freno de mano y una palanca de cambios secuencial. Puedes encontrarlo en la página web **www.aplisoft-ided.com** sin problemas de escasez de unidades.

PRESTACIONES 3D

Rendimiento con «NFS Underground 2»

Tengo un ordenador con procesador AMD Athlon 2700+ y una tarjeta gráfica GeForce FX5600 con 256 MB. El problema es que me encanta el juego «NFS, Underground 2» y he instalado la demo, pero el rendimiento no es el que esperaba. He pensado en cambiar de gráfica, ¿qué tarjeta tiene mejor rendimiento para jugar con este título, una Radeon9600XT o una Radeon 9800SE? ■ Carlos Pérez

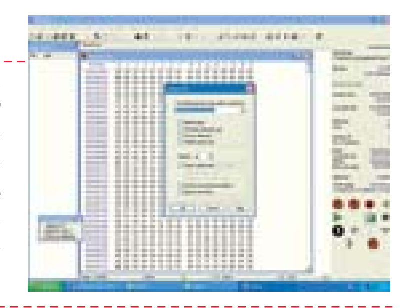


Es normal que el rendimiento gráfico no te haya entusiasmado, porque la demo no fue del todo optimizada y presenta problemas de ejecución muy lenta

La pregunta del mes

«Doom 3» bajo Windows 98

Me han regalado «Doom 3» por mi cumpleaños, pero tras instalarlo resulta que no puedo jugar porque al parecer no es compatible con mi sistema operativo, Windows 98SE. Como no me apetece nada cambiar de sistema operativo, ya que estoy muy contento con él ¿Hay alguna otra forma de jugar a «Doom 3» sin necesidad de cambiarme a Windows XP? ■ Eunice Conde Pérez



Sí hay una solución, aunque debes tener un editor hexadecimal y conocimientos básicos de cómo usarlo. Primero, realiza una copia de protección del archivo a editar, concretamente el ejecutable del juego "DOOM3.EXE", que está en el directorio raíz de la carpeta del juego. A continuación, utiliza un editor hexadecimal como «WinHex», que puedes descargar gratuitamente desde la web ***http://winhex.uptodown.com/***, para abrir y editar este archivo. Selecciona la visualización en modo texto y usa la herramienta de buscar texto para encontrar "GlobalMemoryStatusEx". Una vez localizada esta secuencia, sustituye los dos últimos caracteres por el valor 00, es decir, la E por 00 y la X por 00. Guarda los cambios y ya podrás jugar a «Doom 3» bajo Windows 98SE.





¡Resolvemos tus dudas!

■ Si tienes cualquier duda sobre piezas, periféricos, componentes, etc... envíanos un e-mail a hardware@micromania.es o una carta a:
HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.

con múltiples tarjetas gráficas. No obstante, con la versión completa, en ninguna de las dos tarjetas gráficas que nos señalas vas a notar una mejora radical del rendimiento gráfico como para que te merezca la pena el cambio con respecto a tu actual tarjeta gráfica. Está disponible un parche que actualiza el juego a la versión 1.1, y depura un poco el funcionamiento en algunas tarjetas gráficas. No olvides que debes instalar el parche exclusivo de la versión española, que puedes descargar desde la web: ***www.es.eagames.com***.

JUEGOS

Cambio problemático

He cambiado mi antigua GeForce 4 MX 460 por una GeForce 6800 y no consigo jugar en condiciones a «Grand Prix 4». Lo extraño es que durante la carrera no suele haber problemas, los bloqueos se suelen producir en los menús o al cargar el circuito. ¿Hay alguna solución? ■ Óscar Calderón

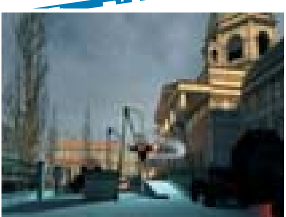


Debes instalar el parche oficial del juego que lo actualiza a la versión 9.6. Está en la web: ***www.simracingworld.com/files/?File=1074&Download=1*** puesto que la página oficial parece tener el ftp de descargas fuera de servicio.

RENDIMIENTO

Configuración de cine

Me gustaría saber si con mi ordenador equipado con un procesador Pentium 4 "Prescott" a 3,2 GHz, 512 MB RAM DDR a 533 MHz y una tarjeta gráfica ATI Radeon 9600SE con 256 MB, me va afuncionar a tope «Half-Life 2». ■ Iván Zamarro



Tu configuración es óptima, pero no lo suficiente como para jugar a «Half-Life 2» al máximo. Lo primero es aumentar la cantidad de memoria RAM, instala al menos 1 GB. También te recomendamos que optes por otro modelo de tarjeta gráfica más potente, porque la 9600SE pertenece a la gama media y sus prestaciones no van acordes con el resto del equipo. Una tarjeta gráfica que te vendría muy bien, –y que ahora está bien de precio– es la ATI Radeon 9800 Pro.

TARJETA GRÁFICA

Esperar o actualizar

Tengo un ordenador con micro AthlonXP 3000+, 1024 MB de RAM DDR a 400 MHz, una tarjeta gráfica GeForce FX 5600 y una placa base ASUS A7N8X Con 300 € de presupuesto, ¿merece la pena actualizar la tarjeta gráfica o me espero a tener una placa base con soporte de las nuevas PCI Express? ■ Jesús Caballo (e-mail)

Actualmente, el incremento en prestaciones entre PCI Express y AGP8X no es tan alto como para cambiar la tarjeta gráfica –y consecuentemente la placa base– sólo por este motivo. Si fueras a adquirir un ordenador nuevo sí sería interesante. En tu caso es más razonable que adquieras una tarjeta gráfica con procesador GeForce 6800 o Radeon X700. Ambas familias cuentan con versiones "aligeradas" por debajo de los 300 €.



INSTALACIÓN

Problemas con emuladores de CD

Con «Far Cry» y «True Crime», una vez que los he instalado me sale un mensaje diciendo que se han detectado emuladores de CD y no me deja jugar. ¿Qué puedo hacer? ■ Daniel Ruiz

Sufres el problema de moda debido a los sistemas de protección antipiratería que incorporan la mayoría de los instaladores de juegos recientes. No es necesario que desinstales el software de grabación con emulación de unidades virtuales de CD, simplemente debes inhabilitar esta función cuando vayas a jugar. Consulta las instrucciones del software de emulación para ello.

SONIDO

Altavoces multicanal



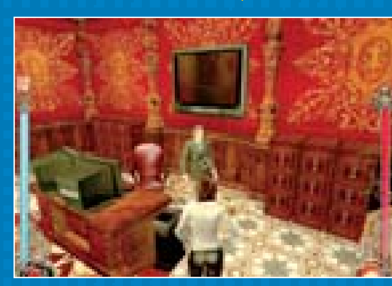
He adquirido un ordenador con una placa base que integra sonido multicanal 7.1 con un chip de audio de Realtek. Quiero comprarme un conjunto de altavoces para disfrutar del sonido envolvente en juegos y películas. ¿Merece la pena gastar algo más en un sistema 7.1 o por el momento es suficiente con un 5.1? ¿Es necesario que tenga Dolby Digital? ■ Ángeles López

Lo cierto es que por el momento hay muy pocos juegos y películas que soporten el modo 7.1 de forma nativa. Quizá, lo que debas tener más en cuenta es el espacio del que dispones para la instalación de un sistema 7.1. Respecto a la segunda pregunta, no es necesario que integren descodificador Dolby Digital, pues el procesador de sonido de tu placa base ya decodifica este sistema de sonido.

¿Funciona en mi PC?

Los mejores juegos tienen casi siempre requisitos elevados o un tanto especiales. Aquí te detallamos qué te va a hacer falta para disfrutar de los mejores juegos que hemos alanlizado este mes, y te recomendamos los dispositivos con los que sacarles el máximo partido.

VAMPIRE. THE MASQUERADE: BLOODLINES



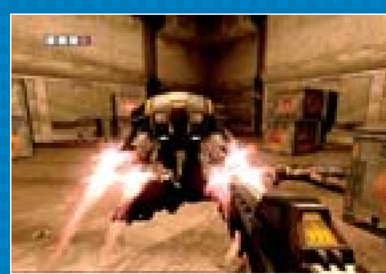
▶ Desarrollado con la tecnología de «Half-Life 2», requiere una tarjeta compatible con **DirectX9.0c y 64 MB**. Las gamas medias de **GeForceFX (5500, 5700) y Radeon (9550, 9700)** son suficientes incluso cuando concurren muchos enemigos y se producen múltiples efectos visuales. El **procesador no debe ser inferior a 1.6 GHz**, sin olvidar una **RAM de 512 MB**.

SID MEIER'S PIRATES!



▶ Tenemos escenas de combates a espada, recreadas en un entorno 3D repleto de color, efectos sorprendentes. Pero tranquilo, porque Meier lo que quiere es que sus juegos sean asequibles para todos y no es necesario una tarjeta 3D a la última, basta con que tenga **32 MB** y acelere **T&L por hardware**. Si tienes un sistema de **sonido 5.1** «Pirates!» le sacará provecho.

THE CHRONICLES OF RIDDICK



▶ Desde luego, ha dado la sorpresa en el género de acción, combinando una estupenda jugabilidad y un desarrollo muy variado. El problema es que es bastante exigente si quieres disfrutar del juego con un nivel optimo. En tal caso requiere una **CPU** que ronde los **3 GHz** y no menos de **1 GB de RAM**. Una tarjeta gráfica potente con al menos **128 MB** es recomendable.

FLATOUT



▶ Si quieres disfrutar de esta inyección de adrenalina necesitas una tarjeta 3D con al menos **64 MB, compatible con DirectX9.0c**. El rendimiento del motor gráfico es excelente incluso en gráficas de gama media como la **GeForceFX 5500** o la **ATI Radeon 9550**. Si cuentas con una **CPU a 2 GHz** y un sistema de **sonido multicanal**, podrás jugar a tope.

Índice

Infomanía

La aplicación interactiva del DVD está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el DVD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que el DVD que regala junto con la revista ha sido sometido a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora del DVD contratada a tal efecto.

Los derechos sobre los contenidos incluidos en el DVD pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en su DVD.

¡Dale más juego a tu PC!

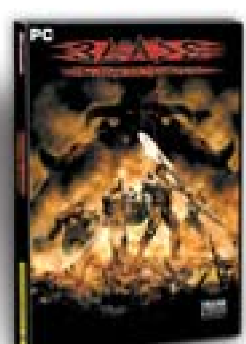
¿Ya has llegado al final de este número? No te preocupes, que aún queda diversión. En el DVD vas a encontrar lo que necesitas para darle más juego a tu PC. Demos jugables, vídeos, especiales, actualizaciones y un juego completo original. ¡¡Disfrútalo!!

Juego completo

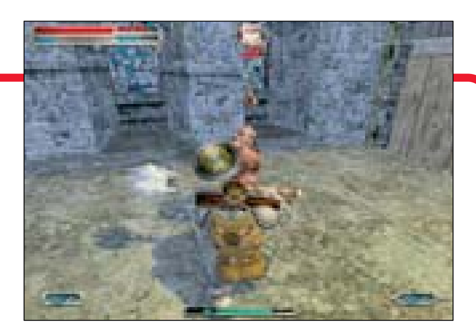
Blade The Edge of Darkness

Género: Acción · Compañía: Friendware · Idioma: Castellano · Espacio: 525 MB

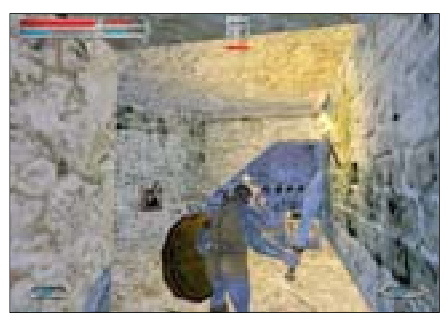
Una vez más, el Mal está a punto de asolar el mundo y tú eres el único que puede evitarlo. Pero la magia negra es poderosa y los ejércitos de las tinieblas se han levantado gracias a sus sortilegios. Sólo el exterminio del Señor de las Tinieblas podrá evitar la destrucción. Y sólo la Espada Sagrada podrá acabar con él. Y para activar todo su poder tendrás que recuperar las runas sagradas.



«Blade» es una aventura fascinante y uno de los mejores juegos que se han hecho nunca en España. Podrás jugar como uno de los cuatro personajes disponibles: bárbaro, caballero, amazona o enano. Cada uno de ellos comienza la aventura en un nivel único y personalizado, para después acceder al resto de las fases de la aventura. Si todavía no conocías «Blade», vas a alucinar.







Lo que hay que tener

SO: Windows 95/ME/2000/XP · CPU: Pentium II 400 MHz · RAM: 64 MB · HD: 1 GB · Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 8 MB · Tarjeta de sonido: 16 bit · DirectX 8.0

Controles básicos:

Cursores: Movimiento · Ratón: Vistas · Botón izq.: Golpear · E: Acción

LAS CARÁTULAS ORIGINALES DE LA COLECCIÓN

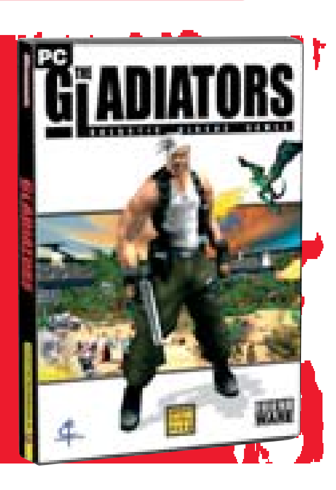
¡Completa tu colección con las carátulas originales! Si prefieres coleccionar los DVDs de Micromanía con la carátula original del juego, sólo tienes que sacarla de la funda y darle la vuelta. ¡Más fácil, imposible!



En el número pasado...

Por un injustificable error, que prometemos no volverá a ocurrir, en la carátula del juego original de Micromanía nº 119 publicamos un número de serie para instalar «The Gladiators» con un dígito cambiado. Lamentamos todas las molestias que os hemos causado y por si aún no os habéis puesto en contacto con nosotros, o habéis consultado nuestra página web, aquí tenéis el número correcto. Gracias por vuestra paciencia.

ES-F7B3-BBF3-FF7B-7D3B-8E71



¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en el DVD, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico:

satmicromania@micromania.es

Top Spin
Sampras vs. Kuerten

➲Género: Deportivo ➲Compañía: Power & Magic Dev. ➲Distribuidor: Atari ➲Lanzamiento: Ya disponible ➲Idioma: Inglés ➲Tamaño: 290 MB

«Top Spin» te permitirá conocer de cerca el tenis, practicándolo a tope y con variedad de técnicas de juego. En la demo del DVD, podrás vivir un duelo en la cumbre con dos de los mejores tenistas del mundo. El brasileño Gustavo Kuerten y Pete Sampras son sus protagonistas y tú decidirás con quién juegas.

Lo que hay que tener

➲SO: W. 98/ME/2000/XP
➲CPU: Pentium III 1 GHz
➲RAM: 256 MB ➲HD: 310 MB
➲T.gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
➲Tarjeta de sonido: 16 bit
➲DirectX 9.0b

Controles básicos:

➲ Cursores: Movimiento
➲ Espacio: Golpeo 1
➲ Botón Intro: Golpeo 2

Tribes: Vengeance
Combate en un torneo

➲Género: Acción ➲Compañía: Irrational Games ➲Distribuidor: Vivendi Universal ➲Lanzamiento: Ya disponible ➲Idioma: Inglés ➲Tamaño: 383 MB

El género de la acción en primera persona cuenta desde hace poco con este genial juego en el que la habilidad, los reflejos y el control del ratón son imprescindibles. En esta demo lucharás en un estadio con unos combatientes nada compasivos. Eso sí, algunos miembros de tu equipo te podrán echar una mano.

Lo que hay que tener

➲SO: W. 98/ME/2000/XP
➲CPU: Pentium 4 1 GHz
➲RAM: 256 MB ➲HD: 590 MB
➲T. gráfica: Aceleradora 3D comp. Direct3D con 64 MB
➲Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
➲DirectX 9.0c

Controles básicos:

➲W/S/A/D: Movimiento
➲Ratón: Vistas
➲Botón izq.: Disparo

SÓLO EN Micromanía

The Sigma Core
Nivel completo para «Doom 3»

➲Género: Acción ➲Comp.: id Software ➲Distrib.: Activision ➲Idioma: Inglés ➲Tamaño: 27 MB

Nuestra sección Especial este mes está dedicada a Doom3 y por ello incorporamos, entre otras cosas un nivel completo individual que sigue gran parte del guión que ha catapultado al juego al éxito e incorpora unos efectos visuales especialmente interesantes. Encontrarás más información sobre el mismo en el interior de la revista.



Doom 3 SDK
Kit de Desarrollo

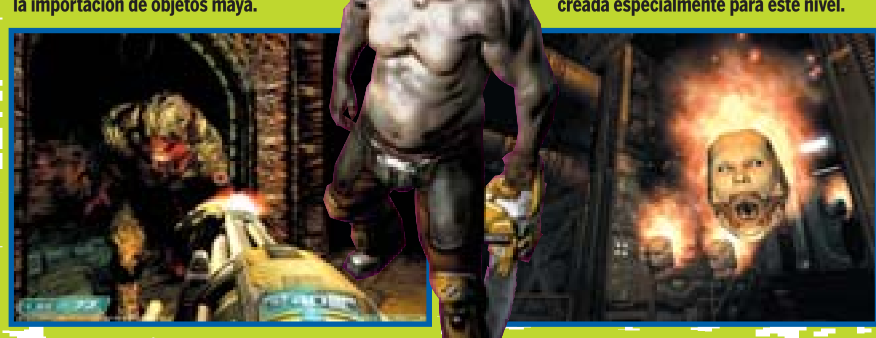
➲Género: Acción ➲Comp.: id Software ➲Distrib.: Activision ➲Idioma: Inglés ➲Tamaño: 11 MB

El mes pasado ya os regalamos la primera versión del Kit de desarrollo y esta nueva versión, de la que hallaréis una explicación en el interior de la revista, ofrece soporte para la incorporación de vehículos a tus mod y la importación de objetos maya.

T-Lab Complex
Nivel para Doom 3

➲Género: Acción ➲Comp.: id Software ➲Distrib.: Activision ➲Idioma: Inglés ➲Tamaño: 19 MB

Otro nivel del genial «Doom 3», desarrollado para el modo individual y que sitúa la acción en un centro de procesamiento invadido por elementos nada agradables y que habrá que eliminar. Cuenta además con una excepcional banda sonora, creada especialmente para este nivel.

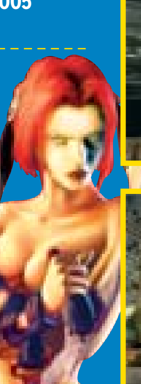


DEMO RECOMENDADA Micromanía

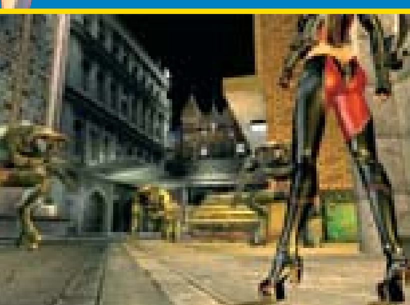
Bloodrayne 2
Una misión completa

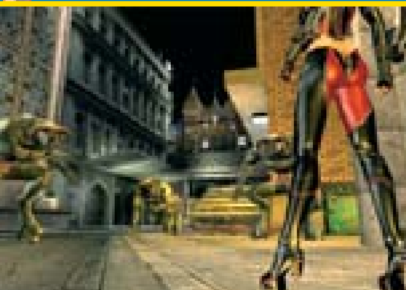
➲Género: Acción ➲Comp.: Terminal Reality ➲Distrib.: Majesco ➲Lanzamiento: 2005 ➲Idioma: Inglés ➲Tamaño: 476 MB

En unos meses volverá a nuestras pantallas uno de los títulos "vampíricos" mejor ambientados. Encarnaremos de nuevo a Rayne, mitad humana mitad vampiro, que se enfrentará a sus hermanos vampiros, los cuales han desarrollado una pócima que les inmuniza frente a los rayos solares. En esta demo te moverás dentro de una laberíntica mansión en la que tendrás que buscar y eliminar a uno de los personajes protagonistas de la aventura.











Lo que hay que tener

➲Sistema Operativo: Windows 98/ME/2000/XP ➲CPU: Pentium III 1 GHz ➲RAM: 256 MB ➲HD: 705 MB ➲Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB ➲Tarjeta de sonido: 16 bit ➲DirectX 8.1

Controles básicos:

➲Cursores: Movimiento ➲Ratón: Vistas ➲Botón izq.: Golpeo ➲Espacio: Saltar

Los Niños del Nilo
2 misiones individuales

➲Género: Estrategia ➲Compañía: Tilted Mill Entertainment ➲Distribuidor: Atari ➲Lanzamiento: Ya disponible ➲Idioma: Inglés ➲Tamaño: 195 MB

Este nuevo juego de estrategia gira en torno a la creación y evolución de ciudades del Antiguo Egipto. Y la demo del DVD te permitirá comprobar cómo fue toda aquella época, en dos misiones individuales en las que deberás cumplir tus objetivos a base de hacer crecer tu inicialmente pequeño pueblo.

Lo que hay que tener

➲SO: W. 98/ME/2000/XP
➲CPU: Pentium III 800 MHz
➲RAM: 256 MB
➲HD: 386MB
➲T.gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
➲Tarjeta de sonido: 16 bit
➲DirectX 9.0b

Controles básicos:

➲ Ratón: Todos los controles disponibles.

Zoo Tycon 2
Un zoo norteamericano

➲Género: Estrategia ➲Compañía: Blue Fang Games ➲Distribuidor: Microsoft ➲Lanzamiento: Ya disponible ➲Idioma: Inglés ➲Tamaño: 119 MB

Tras varias expansiones y ampliaciones de su primera entrega, acaba de salir este simulador centrado en la creación y conservación de un zoo. Esta demo te permitirá disfrutar de su modo "Freeform" en un zoo norteamericano en el que deberás cuidar a cuatro animales nada sencillos del tratar, pese a las apariencias...

Lo que hay que tener

➲SO: W. 98/ME/2000/XP
➲CPU: Pentium III 733 MHz
➲RAM: 256 MB
➲HD: 140 MB
➲T. gráfica: Aceleradora 3D comp. Direct3D con 16 MB
➲Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
➲DirectX 9.0b

Controles básicos:

➲Ratón: Todos los controles disponibles

Men of Valor
Una misión individual

➔Género: Acción ➔Compañía: 2015 Inc
➔Distribuidor: Vivendi Universal
➔Lanzamiento: Ya disponible
➔Idioma: Inglés ➔Tamaño: 336 MB

De vuelta a la traída y llevada guerra del Vietnam... En esta demo individual te pondrás en la piel de un soldado norteamericano, reviviendo toda la intensidad de posibles emboscadas y enemigos por todas partes. Nuevamente, tu arma será el único referente y la única manera de luchar por tu propia vida.

Lo que hay que tener

➔SO: W. 98/ME/2000/XP
➔CPU: Pentium 4 1.3 GHz
➔RAM: 256 MB ➔HD: 375 MB
➔Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
➔T. de sonido: 16 bit
➔DirectX 9.0b

Controles básicos:
➔W/S/A/D: Movimiento
➔Ratón: Vistas
➔Botón izq.: Disparo

Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron
Tutorial y misión

➔Género: Acción ➔Compañía: Illusion Softworks ➔Distribuidor: Take 2
➔Lanzamiento: Ya disponible
➔Idioma: Inglés ➔Tamaño: 178 MB

«Sabre Squadron» te llevará a vivir la guerra al mando de un escuadrón. En esta demo podrás comprobar algunas de las nuevas opciones de esta expansión, en el frente de Sicilia, uno de los nuevos escenarios, donde protegerás un puente para que no sea destruido.

Lo que hay que tener

➔SO: W. 98/ME/2000/XP
➔CPU: Pentium III 800 MHz
➔RAM: 128 MB
➔HD: 204 MB
➔T. gráfica: Aceleradora 3D comp. Direct3D con 32 MB
➔T. de sonido: 16 bit
➔DirectX 9.0

Controles básicos:
➔Cursores: Movimiento
➔Ratón: Vistas ➔J: Saltar
➔Botón izq.: Disparo

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Pro Evolution Soccer 4
Un partido de exhibición

➔Género: Deportivo ➔Compañía: Konami
➔Distribuidor: Konami España
➔Lanzamiento: Ya disponible
➔Idioma: Inglés ➔Tamaño: 198 MB

Tras varias versiones para consola, hace sólo un año que pudimos disfrutar de la versión "3" para PC. Tras la gran acogida que tuvo, Konami también ha traído su cuarta entrega a las pantallas del ordenador. Esta demo te dará una idea de las mejoras de esta nueva versión, al poder jugar un partido de exhibición escogiendo entre cuatro de las grandes selecciones europeas, Italia, Inglaterra, España y Suecia. Dos serán los escenarios y el partido durará 5 minutos.

Lo que hay que tener

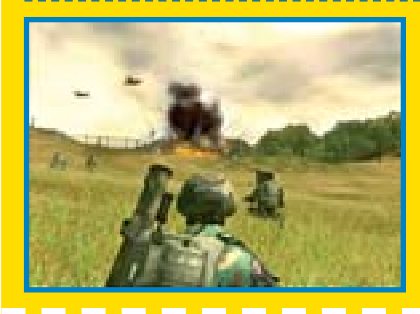
➔Sistema Operativo: Windows 98/ME/2000/XP ➔CPU: Pentium III 800 MHz
➔RAM: 128 MB ➔HD: 216 MB ➔Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
➔Tarjeta de sonido: 16 bit ➔DirectX 8.1

Controles básicos:
➔Cursores: Dirección ➔A: Disparo ➔D: Pase Largo ➔X: Pase Corto



Ghost Recon 2
El regreso de un grande

➔Género: Acción ➔Compañía: Red Storm Entertainment ➔Distribuidor: Ubi Soft
➔Lanzamiento: 15/02/2005 ➔Idioma: Inglés



Se acerca, poco a poco, la esperada fecha de lanzamiento de la segunda entrega de uno de los títulos de acción táctica más importantes y populares del panorama actual en PC. Esta nueva entrega contará con numerosos cambios con respecto a su antecesor, entre los que podríamos destacar un engine 3D totalmente remodelado y nuevas opciones multijugador. El escenario de los asaltos será, para esta ocasión, la zona de Asia Occidental.

Brothers in Arms
De nuevo, la Segunda Guerra Mundial

➔Género: Acción ➔Compañía: Gearbox Software ➔Distribuidor: Ubi Soft
➔Lanzamiento: 15/02/2005 ➔Idioma: Inglés

La Segunda Guerra Mundial sigue siendo un escenario ideal para la creación de juegos de acción. En este caso, el título viene de la mano de los autores de títulos como «Halo: Combat Evolved» y otras expansiones del conocido «Half-Life», lo que puede dar una magnitud de lo que se nos avecina el próximo Febrero. Los jugadores encarnaremos a un sargento de un grupo de expertos paracaidistas que se verán envueltos en distintas misiones sobre el campo de batalla.



Act of War: Directaction
La guerra del futuro

➔Género: Estrategia ➔Compañía: Eugen Systems ➔Distribuidor: Atari
➔Lanzamiento: 15/05/2005 ➔Idioma: Inglés

A pesar de ser un título de estrategia, las batallas serán la prioridad de un juego en el que ha colaborado el escritor de best sellers y experto militar Dale Brown. De ambientación futurista, el juego nos acercará a las guerras del mañana, con ejércitos que basan su potencial en experimentos militares. Entornos 3D y geniales animaciones dan vida a un juego muy prometedor.

Rainbow Six 4
Nueva entrega de la saga

➔Género: Acción ➔Compañía: Red Storm Entertainment
➔Distribuidor: Ubi Soft ➔Lanz.: Primavera 2005 ➔Idioma: Inglés

Aquí tenéis las primeras imágenes de la cuarta entrega de esta conocida saga. En ella, al mando de un grupo de élite, se apuesta por un juego de táctica militar en modo cooperativo que conserva la esencia de sus predecesores.

Sid Meier's Pirates
Al abordaje!

➔Género: Rol ➔Compañía: Firaxis Games ➔Distribuidor: Atari
➔Lanzamiento: Ya disponible ➔Idioma: Inglés

Acaba de llegar «Pirates!», uno de los títulos clásicos de Sid Meier. Su versión original, en el 87, fue un éxito gracias a una interesante mezcla de géneros y una jugabilidad excepcional. Ahora se adapta a los tiempos y sigue siendo muy divertido.



¡¡Extras!!

Unreal Tournament 2004
Editor's Choice Ed. Bonus Pack

Género: Acción · Compañía: Epic Games · Distribuidor: Atari · Idioma: Inglés · Tamaño: 85 MB



La factoría de «UT2004» sigue a tope. Aquí tenéis un bonus pack, llamado "Editor's Choice Edition", con seis nuevos personajes, tres nuevos vehículos que podremos usar en las partidas y cuatro mapas "Onslaught". La instalación de este bonus pack requiere tener el juego actualizado a la versión 3323 o posterior.

Drivers Gráficos
Drivers nVidia, ATI y SiS

Género: Soporte · Compañía: nVidia, ATI y SiS · Distribuidor: nVidia, ATI y SiS · Idioma: Castellano · Tamaño: 74 MB

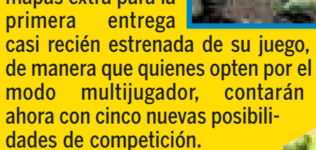
En el mundo de los videojuegos, mantener una continua actualización gráfica de tu ordenador es recomendable. Por eso incluimos en el DVD las últimas versiones de los drivers gráficos más representativos del mercado, SiS Xabre, ForceWare para los GeForce de nVidia y Catalyst para las Radeon de ATI. Como siempre, recomendamos paralelamente la instalación de la versión más reciente de DirectX, la 9.0c, incluida igualmente en el DVD.

Men of Valor
Pack de mapas

Género: Acción · Compañía: 2015 · Distribuidor: Vivendi Universal · Idioma: Inglés · Tamaño: 14 MB



Para dar valor añadido a su título 2015 acaba de preparar este pack de mapas extra para la primera entrega casi recién estrenada de su juego, de manera que quienes opten por el modo multijugador, contarán ahora con cinco nuevas posibilidades de competición.



Joint Operations: Typhoon Rising
Editor de niveles

Género: Acción · Compañía: Novalogic · Distribuidor: Friendware · Idioma: Inglés · Tamaño: 6 MB

Esta es la herramienta oficial de creación y edición que Novalogic ha creado para su juego «Joint Operations: Typhoon Rising». Te permitirá editar en tiempo real objetos 3D y 2D, así como edificios, vehículos, decorados, efectos, o ajustar otros parámetros del juego, como las condiciones climatológicas. Para poder usarlo es necesario tener la actualización 1.4.2.7. que encontraréis en la sección de actualizaciones del DVD.

Half-Life 2
Pack de mapas

Género: Acción · Compañía: Valve Software · Distribuidor: Proein · Idioma: Inglés · Tamaño: 90 MB



Cuando sólo han pasado días desde su salida, «Half-Life 2» cuenta ya con un pack de mapas que incluyen una diversión extra en multijugador, concretamente en modo "Deathmatch", además de algún otro escenario para el individual. Los únicos requisitos para la instalación y funcionamiento de este pack de mapas es disponer del juego original.

UT 2004
Eden Eclipse MOD

Género: Acción · Compañía: Epic Games · Distribuidor: Atari · Idioma: Inglés · Tamaño: 239 MB

"Eden Eclipse"es uno de los mods más populares para «UT». En él encarnarás el papel de la soldado Amber Daniela que se verá envuelta en miles de peligros en mundos misteriosos que abrirán sus ojos y harán que se descubra a si misma. Diseñado para «UT2004» estar actualizado a la versión 3323 o posterior.

Sentinel: Descendants in Time
Dos niveles de la aventura

Género: Aventura · Compañía: Delation · Distribuidor: The Adventure Company · Lanzamiento: Ya disponible · Idioma: Inglés · Tamaño: 181 MB

Con el motor gráfico de «No One Lives Forever 2» tenemos esta aventura gráfica llena de misterios. En la demo asumirás el papel de Beni durante dos niveles completos, en los que tendrás que descubrir y resolver enigmas que te permitan continuar con la aventura.

Lo que hay que tener
- SO: W. 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB · HD: 330 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- T. de sonido: 16 bit
- DirectX 8.1

Controles básicos:
- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Acción

Wildfire
Un nivel y dos tutoriales

Género: Estrategia · Compañía: Cat Daddy Games · Distribuidor: Take 2 · Lanzamiento: Ya disponible · Idioma: Inglés · Tamaño: 98 MB

Este juego te invita a conocer de cerca la profesión de bombero. Y la demo te pondrá al mando de un equipo de bomberos que tendrá que trabajar lo suyo en un nivel del juego. Si no tienes habilidad y destreza con la manguera, pasa por alguno de los dos tutoriales que también encontrarás disponibles.

Lo que hay que tener
- SO: W. 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 172 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
- T. de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

Sky Racing 2005
Descenso de un Super Gigante

Género: Deportivo · Compañía: JoWood · Distribuidor: Nobilis · Lanzamiento: 03/12/2004 · Idioma: Alemán · Tamaño: 42 MB

Metidos de lleno en época de nieve, nada mejor que esquiar... y de la mano de Hermann Maier, reputado campeón internacional, conoceremos un simulador de este deporte. En esta demo, prepárate a descender un Súper Gigante a velocidad de vértigo, así que agárrate el casco ¡y vuela!

Lo que hay que tener
- SO: W. 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 74 MB
- T. gráfica: Aceleradora 3D comp. Direct3D con 32 MB
- T. de sonido: 16 bit
- DirectX 8.0

Controles básicos:
- Cursores: Dirección
- S: Impulsar
- A: Frenar

MTX Mototrax
Una carrera de exhibición

Género: Velocidad · Compañía: Left Field · Distribuidor: Activision · Lanzamiento: Ya disponible · Idioma: Inglés · Tamaño: 121 MB

El motocross cuenta con buenos simuladores, y éste es el último que ha llegado al mercado. En esta demo disfrutarás de una carrera en un circuito nada fácil en el que, además de ganar, deberás dar espectáculo en cada salto, y es que, las piruetas son lo mejor para adelantar posiciones y crear ambiente...

Lo que hay que tener
- SO: W. 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 181 MB
- T. gráfica: Aceleradora 3D comp. Direct3D con 32 MB
- T. de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0

Controles básicos:
- W: Acelerar
- Cursores: Dirección
- Espacio: Salto

Actualizaciones

Unreal Tournament 2004
Actualización a la versión 3339. Este archivo soluciona algunos de los problemas encontrados con la grabación de partidas, y con algunos menús del modo multijugador. De igual modo, corrige los fallos de los bots en determinadas situaciones jugando con los mapas "Onslaught".

Myst IV: Revelation
Actualización a la versión 1.02. Este archivos soluciona los problemas detectados con los chipset Radeon 7000 y 7500 de ATI bajo sistema operativo Windows XP. Igualmente solventa algunos cuelgues producidos en determinados puzzles planteados durante el desarrollo del juego.

Halo: Combat Evolved
Actualización a la versión 1.06. Esta actualización soluciona los problemas encontrados con el "Timedemo" del juego, así como los encontrados en el chat presentado en modo multijugador. Igualmente, ofrece algunas nuevas opciones en la configuración de una partida y solventa problemas menores de renderizado.

Obscure
Actualización a la versión 1.1. Aunque los desarrolladores del juego no han ofrecido demasiadas explicaciones, parece ser que esta actualización soluciona los problemas encontrados con determinadas configuraciones que disfrutaban de sistema operativo Windows XP y DirectX 9.

Medal of Honor: Pacific Assault
Este archivo supone la primera actualización ofrecida hasta el momento por el equipo de desarrolladores del juego. En ella, se ha corregido un bug con el ping 999 de modo multijugador, además solventar los problemas de lag con el ratón. Igualmente se ha mejorado el uso de la CPU con el Servidor Dedicado del juego.

Los Niños del Nilo
Actualización a la versión 1.1. Con la instalación de esta actualización se solventan los problemas gráficos encontrados en el juego, así como numerosos problemas de jugabilidad importantes que afectan al desarrollo normal del juego.

Superpower 2
Actualización a la versión 1.2b. Este archivo soluciona los problemas que provocaban cuelgues en el juego mientras se manejaban determinadas unidades del juego. Igualmente se han eliminado los problemas encontrados al salvar las partidas.

Rollercoaster Tycoon 3
Actualización a la versión 1 Final. Esta actualziación solventa algunos problemas detectados con la carga de algunos escenarios del juego al tiempo que se agregan algunas mejoras en los mismos.

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE Micromanía

No te pierdas...

¡¡EXCLUSIVA MUNDIAL!! Micromanía

AGE OF EMPIRES III

¡Vuelve un mito de los juegos para PC! Microsoft prepara «Age of Empires III» y Micromanía te desvela, en rigurosa exclusiva, todos sus secretos. ¡Genial!

Y además...

» LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA
La guía más completa para que conquistes toda la Tierra Media con el bando que más te guste.

» IMPERIVM III
Analizamos la versión final del nuevo «Imperivm». Descubre todo lo que esconde el juego de FX.

Y en nuestro DVD

Juego Completo Original para PC

RING II

La increíble música de Wagner se une a la fantasía de la aventura. Un juego original e irrepetible. ¡No te lo pierdas!



Especial Taller de juegos (II)

Continúa nuestro repaso a las mejores herramientas de diseño de los grandes juegos. Le llega el turno a Far Cry

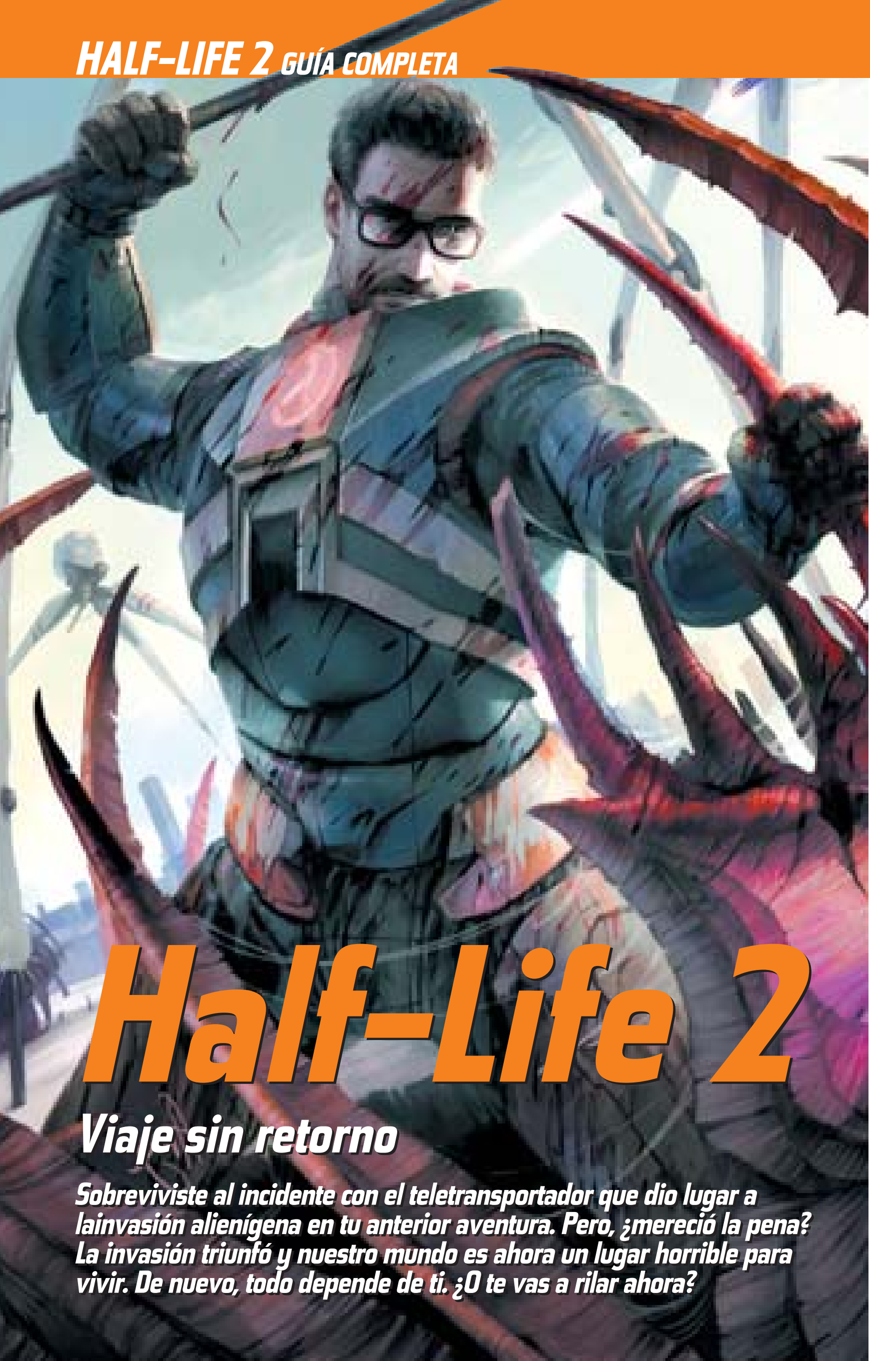
Y además, las mejores **demos jugables** del mes, **previews** y todos los **extras** que necesitas para darle mucho más juego a tu PC.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.

REALIZADO POR LOS EXPERTOS DE Micromanía



GUÍA COMPLETA HALF LIFE 2

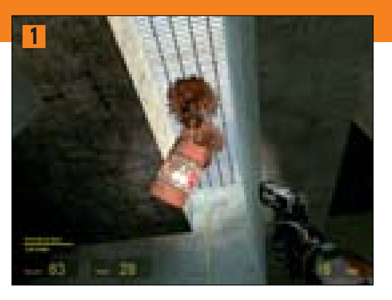


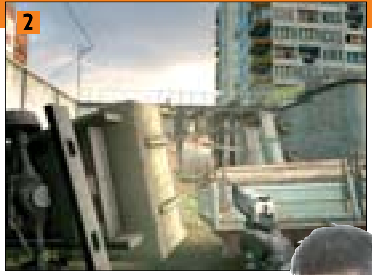
Half-Life 2

Viaje sin retorno

Sobreviviste al incidente con el teletransportador que dio lugar a lainvasión alienígena en tu anterior aventura. Pero, ¿mereció la pena? La invasión triunfó y nuestro mundo es ahora un lugar horrible para vivir. De nuevo, todo depende de ti. ¿O te vas a rilar ahora?







(1) Entretén a los tentáculos del techo con un barril o hazles tragar uno explosivo. (2) Revienta los barriles que sostienen el puente para acabar con los efectivos de protección civil. (3) Basta con apilar siete ladrillos sobre el extremo del tablón para obtener una rampa de escape.



¡Despierta Freeman! Tu estancia en Ciudad 17va a ser muy dura, así que escucha atentamente todo lo que vamos a contarte. A lo largo de esta guía vamos a indicarte el camino que has de seguir, pero no te diremos por dónde te atacarán, ni vamos a desvelarte la trama, –excluyendo las escenas cinemáticas–... Hay cosas que sólo tú, Freeman, puedes descubrir.

Nada más empezar, atraviesa la puerta giratoria y ve al punto de control acotado por verjas. Sigue al guardia de protección civil hasta la sala de interrogatorios. Sube al diván por las escaleras verticales, coloca una caja frente a la ventana y salta por ella al callejón. Sigue por las escaleras hasta el guardia y sal a la plaza principal de Ciudad 17. Por la vía de la derecha encontrarás un callejón y unas escaleras metálicas; úsalas para alcanzar el otro lado de la verja. Junto a los columpios hay una puerta por la que acceder al edificio de inquilinos.

Evade el registro policial y alguien te indicará el camino de escape. Sal al tejado exterior por el agujero de la buhardilla, trepa por la rampa de madera, prosigue por la cornisa del edificio de la derecha, accede a él por unos ventanales abiertos y ve escaleras abajo. El cerco policial se estrecha en torno a ti, pero no te preocupes, alguien vendrá en tu ayuda.

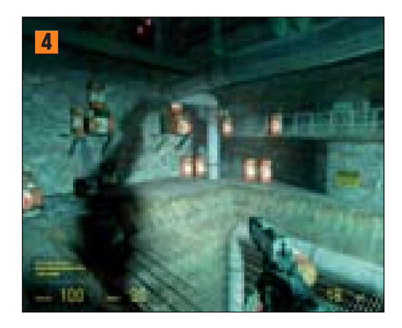
LABORATORIO DE KLEINER

¿Recuperado del shock? Bien, cuando Kleiner te lo muestre, ponte el traje HEV y cárgalo en el alimentador. Después, para que Alyx se transporte, enchufa el cable de alimentación, retira la protección y pulsa el botón. Ahora es tu turno: sube a la cápsula...

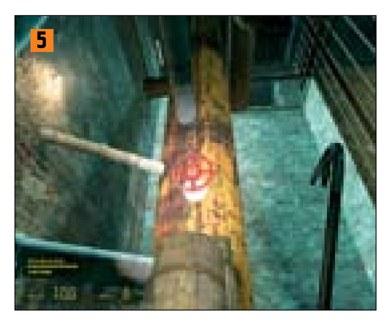
Cuando acabe el viaje, atraviesa los generadores. Rompe los tablones que bloquean la puerta y salta a las vías. Corre hacia al vagón rojo del fondo a la izquierda y podrás acceder al centro, –¡cuidado con el tren que se aproxima!– donde hay un vagón verde con una escalinata en su interior. Trepa y salta al otro lado de la verja, rompe los tablones y baja las escaleras.

RUTA DEL CANAL

Deshazte de los guardias y róbales la pistola y la munición. Para cruzar la vía, espera a que pase el tren y salta sobre su techo para llegar a la escalera de la pared. ▶▶



4



5



6

(4) Usa tu palanca contra las robosierras o te arriesgas a provocar una explosión en cadena. (5) Abre esta válvula para inundarlo todo y poder nadar por el agujero de la sala contigua. (6) La otra parte del canal está contaminada. No pises el agua radiactiva ni la electricidad. (7) Dispara a los cangrejos con la ametralladora antes de que salten a tu cara o esquívalos. (8) En la buhardilla de la caseta roja tienes objetos que te serán muy útiles. Sólo tienes que quitar el barril de la polea para que caigan. (9) Coloca los bidones azules bajo la jaula de la plataforma y la rampa se elevará.

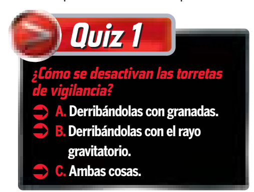
▶▶ Rodea la caseta y verás una verja retorcida por la que puedes saltar. Al fondo hay un contenedor con un hueco; camina por él. Baja a las vías del tren, ve por el túnel y sigue por las escaleras hasta el otro lado del escudo eléctrico. Lánzate al agua turbia y ve nadando hasta el contenedor rojo. Trepa por las escalerillas de su lado izquierdo y salta por el hueco. Rompe los tablones para atravesar los escombros y aprovecha que el tentáculo está distraído para pasar. Accede al acueducto de la derecha, trepa por las escaleras del escondrijo, elimina a los artilleros y sigue por la cornisa derecha.

Atraviesa los tentáculos y ve por el próximo acueducto hasta un pozo sin salida. Evita los barriles explosivos que caen al agua y escapa por el boquete recién formado. Los acueductos del fondo parecen inaccesibles, pero el de la derecha sólo está tapado por barriles –cuidado que resbala y está lleno hasta arriba de tentáculos–. Ve por el agua evitando las explosiones y trepa por la escalera hasta la parte opuesta.

Puedes subir a la plataforma de madera para alcanzar el último acueducto. Ve hacia la puerta verde –huyendo del helicóptero– y deslízate por el fango de los pasadizos, evitando los tentáculos. Según miras a la reja, a tu izquierda tienes el acceso a otro pasadizo. Tras tu primer encuentro con robosierras, atraviesa un cerramiento exterior y alcanzarás el alcantarillado y un pozo con un aspa que remueve el agua. Bucea hasta un hueco intermedio, toma aliento y sigue hasta el otro lado del túnel.

Camina sobre la gran tubería, esquivando vapor, tentáculos y robosierras. Hay otro hueco con agua por el que salir al otro extremo de las aspas. Dispara a los barriles rodantes antes de que te alcancen y ve por el pasadizo hasta una sala plagada de barriles explosivos.

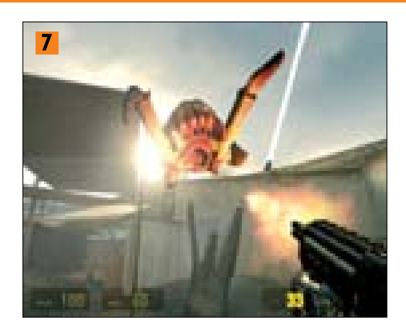
Fíjate en la escalinata y en el hueco en el suelo, pues más tarde tendrás que dirigirte hacia ahí. De momento trepa hasta la tubería grande que cruza la sala y ve sobre ella al extremo contrario y salta a la pasarela. Como no puedes atravesar los barrotes de la sala anegada, activa la válvula que encontrarás en una de



Quiz 1

¿Cómo se desactivan las torretas de vigilancia?

- **A.** Derribándolas con granadas.
- **B.** Derribándolas con el rayo gravitatorio.
- **C.** Ambas cosas.







las tuberías –cerca del suelo– y cuando todo se empiece a inundar, sube por las escaleras para volver a la sala anterior, introdúcete por el hueco y bucea hasta llegar al otro extremo de los barrotes.

Una vez hayas tomado aire, rompe los tablones del fondo del estanque para liberar unas plataformas de madera que te servirán de puente hacia la otra parte del canal.

Cada vez que caiga una cápsula espacial saldrán de ella tres “asaltacaras”. Dispara a la cabeza de los zombis para matar al cangrejo que les anima. Cruza un charco, un cable y un contenedor azul electrificados y, por último, ve por los tablones a mano izquierda, donde te espera la aero-lancha. Deslízate hasta la compuerta del canal, ábrela y sigue avanzando por el túnel, que esto no ha hecho más que empezar...

Salta por el trampolín y frena al llegar al puente. Recolecta bidones azules y colócalos bajo la rampa (buceando) para que se eleve y puedas usarla para saltar al otro lado.

PELIGRO DE AGUA

Sigue por el canal atropellando policías, saltando por la rampa de la izquierda, rompiendo postes de madera y esquivando tentáculos. Para abrir las compuertas, accede a las instalaciones de control por la escalerilla. Usa el tractor para cubrirte de la ametralladora fija y lanza granadas contra el artillero. Atraviesa la sala de depósitos y comprobarás que la válvula de las compuertas está averiada. Dispara a los barriles rojos y la explosión hará el resto. Continúa en aero-lancha esquivando los misiles de las tanquetas y saltando por la rampa de la de- ▶▶

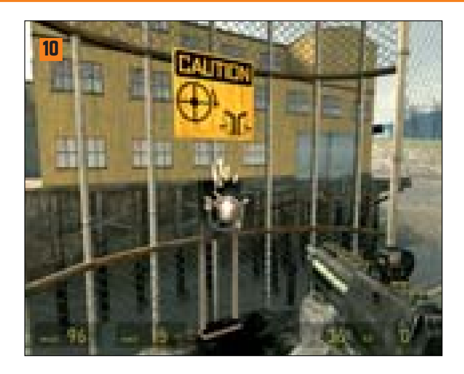
Helicópteros en la Presa

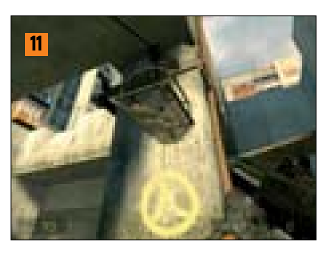


POR LA LLANURA hay diversas cajas con objetos. Haz un barrido rápido de ítems para estar al máximo de salud. Cuando aparezca el helicóptero espera a cubierto tras una roca hasta que deje de disparar. Hazle todo el daño que puedas cuando no tenga ángulo de tiro y repite la operación.

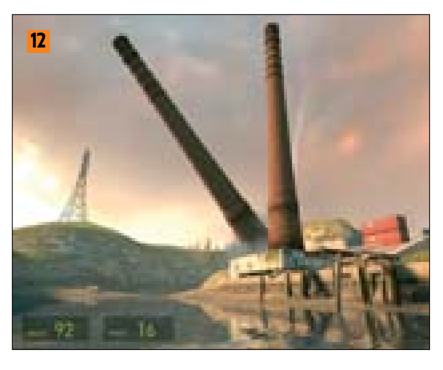
ESQUIVA LAS MINAS que lanza sobre ti. Si ves que no puedes esquivar alguna, destrúyela en el aire antes de que te alcance. Una vez derribado, prosigue hasta la compuerta y detente frente a ella. Trepa por la escalerilla, mueve la rueda que abre la persiana y accede a la presa. Sube por la rampa de madera en aero-lancha.

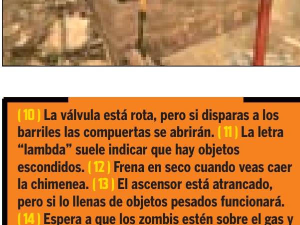
PARA SALIR al otro lado del canal tienes que efectuar un salto difícil. Junto a las compuertas hay dos botones, uno de los cuales abrirá un hueco en la presa. Vuelve a tu vehículo, toma carrerilla y salta con precisión sobre los dos troncos para encajar por el hueco. Al otro lado encontrarás un muelle que lleva hasta la base rebelde.











(10) La válvula está rota, pero si disparas a los barriles las compuertas se abrirán. (11) La letra "lambda" suele indicar que hay objetos escondidos. (12) Frena en seco cuando veas caer la chimenea. (13) El ascensor está atrancado, pero si lo llenas de objetos pesados funcionará. (14) Espera a que los zombis estén sobre el gas y dale al voltio. (15) Antes de seguir por este callejón desactiva la electricidad. (16) Suelta el coche colgante y tendrás papilla de cangrejo.

►► recha de la barricada en llamas. Esquiva los coches hasta llegar a unas ruinas. En el embarcadero rompe el candado de la portezuela y accede al complejo. Cúbrete del fuego del helicóptero entre los contenedores y adéntrate en un almacén lleno de efectivos de protección civil . Salta entre los techos de los contenedores para poder cruzar al otro lado del almacén.

Sube a la torre de control y ataca al helicóptero con las ametralladoras. Activa la compuerta y regresa a la lancha. Ve esquivando las minas, cruza el túnel fangoso, esquiva y salta entre troncos y ve sobre el acueducto sin caerte, hasta un cruce de canales en el que debes girar a la derecha. Esquiva los contenedores abandonados, salta por la rampa y frena en seco cuando veas caer una enorme chimenea. Vuelve a coger carrerilla y salta por el centro de los escombros. Llegarás a una zona sin salida aparente... Sube por la escalera de la pared, –al lado del acueducto– alcanza la repisa y empuja la lavadora para que caiga dentro del ascensor. Mete algún ladrillo o barril, estira de la palanca y el peso hará que el sistema de poleas eleve otra rampa. Dispara al helicóptero y entrarás en un sistema de compuertas que se cerrarán. Acaba con la emboscada, continúa por encima del asfalto –subiendo por la verja de la derecha– y deshazte de dos tanquetas y una nave de transporte. Cambia de sentido por la rampa donde caen barriles explosivos. En el muelle hay otras dos tanquetas y un contenedor rojo al fondo, que puedes abrir reventando los bidones de su interior. Ve al interior del muelle y salta por la rampa hasta el acueducto. **Ver recuadro: Helicóptero, pág. 5.**

NO VAMOS A RAVENHOLM

Rompe el candado de la escalera para trepar por ella. Sólo hay un camino posible, pero si enciendes las aspas a motor y usas los barriles explosivos en el momento adecuado todo será más sencillo. Mueve la válvula de gas para entrar en la caseta y apagar la electricidad en la planta alta. Atraviesa el callejón con la maquinaria eléctrica recién apagada. Trepa por la escalerilla y ve por las cornisas. Los dos coches colgantes

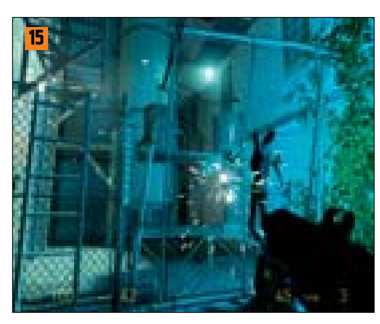
Quiz 2

¿Cómo te deshaces rápido de las minas magnéticas?

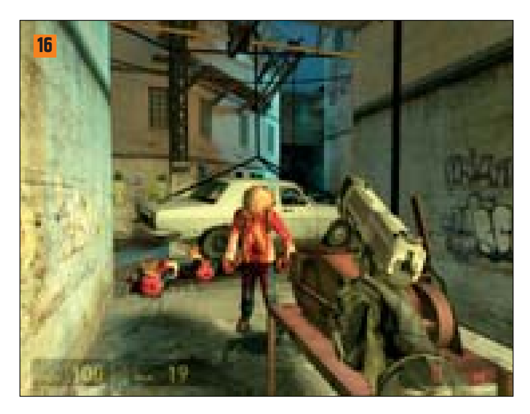
- **A. Con el rifle de plasma.**
- **B. Lanzándolas por el acantilado.**
- **C. Empujándolas con el buggy.**



14



15



16

son multiuso; por un lado sirven para aplastar zombis y por otro puedes usarlos para alcanzar los tablones elevados, pero para ellos debes subirte en la carrocería.

Gregory asomará por la ventana de enfrente, haciendo de francotirador. No bajes a la calle hasta que la zona esté libre de zombis y cangrejos. Usa la escopeta contra los zombis frenéticos y salta al interior del depósito de agua. Trepa por la escalinata y prosigue hasta un ascensor que te llevará abajo. Ve por el tablón que hay sobre el coche y accede por un callejón oscuro a una plaza con aspas motorizadas y una plataforma elevada. Lo primero que debes hacer es mover esa plataforma, subiendo al almacén que hay a la derecha y tirando de la palanca. Luego trepa por unas cajas del fondo, salta a una escalera, ve entre tablones y cornisas, salta a la plataforma que has movido y de ahí a los tejados de enfrente, desde donde puedes alcanzar el balcón del edificio donde está Greg (al saltar el balcón de metal cederá). Busca las escaleras que llevan a una sala con buhardilla donde hay una trampilla que da a otro tejado, espera a que llegue la vagoneta y una vez encima quita el freno.

En el cementerio deja que Greg haga el trabajo sucio. Finalmente abrirá una verja que lleva a la mina. Desciende de tablón en tablón. Verás que la zona está infestada de cangrejos y tu objetivo es pasar al túnel del fondo por su parte alta. Camina entre las vigas y salta al pozo. Bucea hasta otro pozo, sal a respirar y continúa por el otro lado de las vigas, sube por la vía y llegarás a la red ferroviaria. Para avanzar sin ser abatido por los francotiradores ca- ▶▶

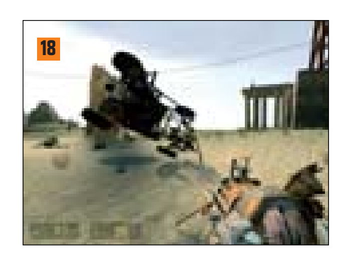
¡¡Zancudos!!

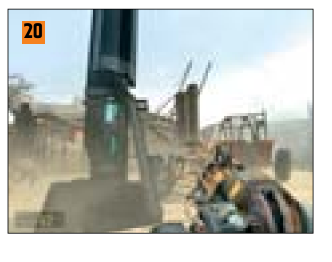


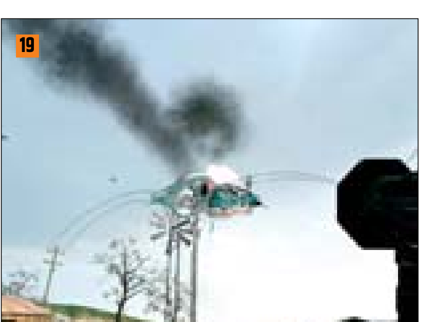
DERRIBAR UN ZANCUDO no es cosa de niños. Su punto débil es la cabeza, sí, pero necesitas acertarle de lleno con cuatro misiles. En el centro de la plaza hay una caja con cohetes de repuesto. Para llegar hasta ahí tienes que esquivar sus disparos. Eventualmente los zancudos lanzarán un potente rayo de energía azul que lo desintegra todo a su paso, así que ve cubriéndote tras columnas y paredes, dispara el misil y vuelve a esconderte. Ten en cuenta que cuando les ataques llamarás su atención.

CUANDO CAIGAN CUATRO de ellos continúa por las calles, a través del garaje subterráneo, luchando contra soldados y pasando entre las patas de otro zancudo hasta el tejado de un edificio en ruinas. Desde esa posición elevada debes derribar dos zancudos más (uno a cada lado) y eliminar a todos los soldados de protección civil antes de poder continuar. Para alcanzar a Barney camina por las vigas de metal hasta la pared del edifico que da a la calle con la estatua del caballo, donde también te espera Dog.









(17) El padre Gregory siempre sobrevive aunque le dejes solo. (18) Usa el rayo gravitatorio para enderezar el buggy. (19) Apunta el misil a cielo abierto y luego guíalo hacia la cola de las naves. (20) Al lado de un martillo ahuyentador activo siempre estás a salvo de hormigas león. (21) Usa la grúa para volcar el puente levadizo. (22) Si se te pegan minas magnéticas no podrás continuar. (23) Quita las zapatas que frenan la tanqueta y esta caerá por el barranco, anulando el escudo.

▶▶ mina por los bajos de los vagones. Fíjate en el láser azul para saber que no entras en su radio de disparo. En uno de los vagones hay diversas granadas que puedes "encestar" en las ventanas para neutralizarlos. Avanza hasta el cementerio de coches y entra en el almacén para encontrarte con los rebeldes.

CARRETERA 17

Cuando el buggy vuelque dale la vuelta con la pistola de gravedad. Asciende por uno de los laterales lleno de piedras de la carretera principal. Para vencer la pendiente necesitarás usar el turbo. Al otro lado del túnel hay más costa y un martillo vertical que golpea el suelo con insistencia para ahuyentar a las hormigas león. Sube hasta la caseta, rompe las vallas grises y continúa por la playa, de martillo en martillo hasta el pueblo rebelde. Coge el lanzacohetes y deshazte de la nave de guerra alienígena. Prosigue por la carretera cortada, desviándote por el sendero hasta un martillo inactivo.

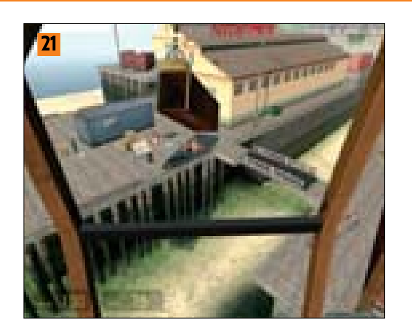
Aparca el buggy, activa el martillo y sube por las maderas hasta el muelle. Usa la grúa para atrapar un contenedor con el imán, empuja el puente levadizo con él y suéltalo. Recoge tu buggy con el imán y súbelo hasta la parte de los contenedores. Entra en el almacén, dale a la palanca de mandos que abre la persiana y atraviesa otro almacén, saltando a través de la cristalera. Aparecerá otra nave alienígena, pero no le prestes atención, preocúpate de activar el turbo para asegurar el salto sobre la carretera cortada. Usa la barricada de coches como cobertura y derriba la nave –hay más cohetes guardados en la furgoneta.

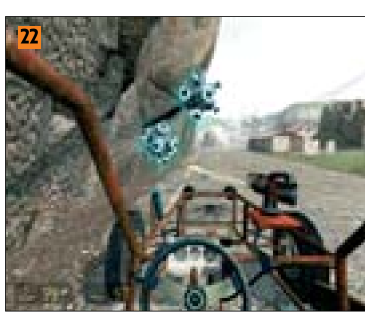
Usa el arma física para despejar el camino, sigue a todo gas esquivando las minas magnéticas hasta un camión que interrumpe el paso. Pronto verás un escudo eléctrico alimentado por una tanqueta policial. Para desactivar el escudo quita las zapatas que frenan la tanqueta. Atraviesa el túnel y llegarás a otro poblado. Las vías del tren sobre el puente están bloqueadas por escudos, así que camina por el acantilado hasta el interior del puente y ve caminando por las vigas hasta el otro extremo,

Quiz 3

¿Cómo se destruye un zancudo?

- **A. Disparando misiles a sus articulaciones.**
- **B. Disparando misiles a su cabeza.**
- **C. Lanzándole objetos con el arma gravitatoria.**







donde hay una sala con los controles de los escudos.

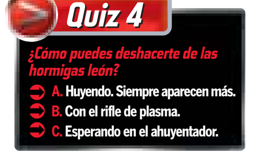
Sube a las vías del ferrocarril con el buggy y sigue por el sendero de la izquierda y adéntrate en el túnel, donde te espera una barricada y muchos zombis.

BUNKERS

Esquiva la brecha de la calzada tras el primer control policial y aprovecha la cisterna del camión para saltar al otro lado. La compuerta sólo se abre restableciendo la electricidad. Busca una batería en el capó de un coche abandonado y colócala en el circuito de la caseta. La otra batería está bajo una bañera boca abajo.

En el siguiente poblado contén la llegada de cuatro naves de refuerzo junto a los rebeldes y sube al faro, donde puedes recargar tu lanzacohetes para neutralizar la nave de guerra. Ve al sótano del faro y continúa por el acantilado, saltando de roca en roca para que no aparezcan hormigas león. Trepa por las maderas de la torre caída y alcanzarás la otra parte de la playa.

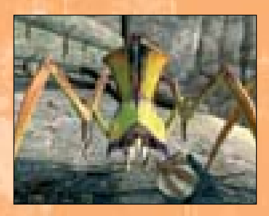
Sube por unos tablones de madera hasta una caseta con un generador eléctrico portátil. Enciéndelo para que el martillo ahuyentador se encienda y ve hacia él. Colina abajo lucharás contra una hormiga león centinela. Para acabar con ella usa la recortada, la ametralladora o el rifle de pulsos, pero si puedes to- ▶▶



¿Cómo puedes deshacerte de las hormigas león?

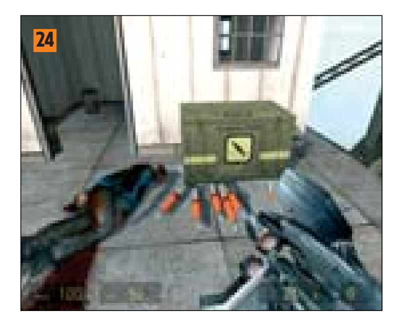
- A. Huyendo. Siempre aparecen más.
- B. Con el rifle de plasma.
- C. Esperando en el ahuyentador.

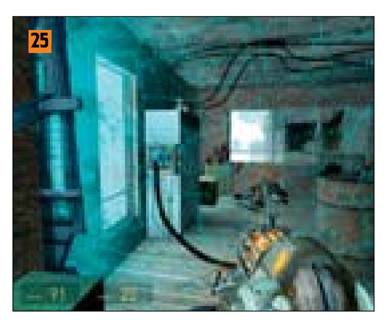
¿Amigas o Enemigas?



ENFRENTARSE A LAS HORMIGAS LEÓN es perder el tiempo, porque por muchas que mates siempre aparecerán más de entre la arena. ¡Son una plaga! Así que cuando conduzcas el buggy, ve a toda velocidad atropellándolas o matándolas con el rayo, pero no te detengas. Si sufres un accidente te rodearán y quizás te resulte difícil escapar. El arma más efectiva contra ellas es la recortada. Cuando dejes de tocar la arena no aparecerán más, pero las restantes puede que te persigan.

CUANDO SEAN TUS ALIADAS todo resultará muy distinto. Por sí solas atacarán a los soldados, torretas y robosierras. No obstante, lo mejor es que les marques el camino o las zonas por donde atacar. Lanza una bola de terápodos allá donde quieras que ataquen. Por muy alto o lejos que esté, ellas acudirán volando –literalmente-. Una vez salgas del Nova Prospekt los terápodos no te servirán de nada. Y una última cosa... Las hormigas león centinela (las grandotas) seguirán atacándote por muchos terápodos que lleves. ¡No te confíes!


24


25


26

(24) Donde aparece una nave de guerra siempre hay un arsenal de cohetes a tu disposición, listos para que los uses. (25) Estira del enchufe con el arma gravitatoria y se interrumpirá el escudo eléctrico. (26) ¡Que viene el tren! Si esta mole te sorprende en medio de las vías, di adiós a todo. (27) Un generador móvil... Enciéndelo y el martillo ahuyentador conectado a él se activará. (28) Donde hay ingenio hay una rampa. Rompe las vigas para poder trepar sin problemas por la madera. (29) Atranca las aspas del ventilador con la madera para atravesarlo de una pieza.

▶▶ rearla cerca de la pared se dará un golpe y quedará atontada durante unos dos segundos.

Sigue hacia la playa y apaga los martillos, o tus nuevas amigas no podrán de seguirte. Ordénales que vacíen el primer búnker y desactiva el siguiente martillo de arena. Vacía otro búnker, desactiva otro martillo y verás un foco junto a la orilla.

Usa a las hormigas para distraer las ametralladoras y ve de roca en roca, hasta que puedas vaciar el siguiente búnker por un flanco. Al lado hay una puerta que da a una gruta, que a su vez lleva hasta la parte trasera de las dos torres de control. En la segunda torre hay un acceso al acantilado; salta por el palo a la roca y, frente a la hoguera, rompe los postes de madera para crear una pasarela. Sube por la escalera, asciende por las rocas del acantilado hasta un acueducto, lánzate al agua y trepa por otra escalera que te llevará al patio de la cárcel. Usa los bichos contra las torres y derriba dos naves de combate. Procura eludir las ráfagas y abatirlos justo cuando realicen una de sus pasadas o cuando estén maniobrando para apuntarte de nuevo.

Más adelante, a lo largo del patio hay varios botiquines y cargadores, así como un baúl con cohetes listos para que te hagas con ellos. En la pared hay un hueco cuyo interior está en llamas. Para atravesar el fuego, simplemente tienes que cerrar las dos válvulas de presión.

Quiz 5

¿Qué sucede si tu buggy cae por un acantilado?

- **A. Nada, puedes seguir andando.**
- **B. La misión fracasa, el buggy es esencial.**
- **C. Un helicóptero traerá otro de repuesto.**

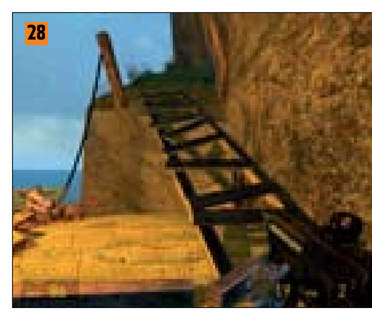
NOVA PROSPEKT

Hay un hueco en la pared de una celda. Atraviésalo y usa el rayo de tu arma gravitatoria para volcar la torreta de vigilancia. Escaleras arriba accede por una verja doblegada, vuelca una torreta, sube por otras escaleras y deshazte de otras dos torretas. Atraviesa el sótano anegado de agua y sube por los escombros. Cuidado con los cangrejos que caen de las cristaleras del techo.

Baja hasta otra sala en cuya parte elevada hay dos torretas. En la zona de duchas te espera una hormiga centinela. Mueve todos los objetos que bloquean la puerta, derriba tres torretas y verás la tortura de un vortigaunt. Lanza una silla contra el en-



27



28



29

chufe para anular el escudo y pulsa el botón rojo de la sala contigua. Sube por las escaleras evitando el explosivo láser, pulsa el botón rojo junto a los cristales –que abre la verja inferior– y al cruzar la verja recién abierta te toparás con tres torretas y un escudo infranqueable.

Hay una trampilla en el suelo que da al otro lado. Desactiva el escudo para que te sigan los "bichos", ve hasta el piso más alto de celdas, busca un botón rojo dentro de una sala de control y deshazte de otras dos torretas. Deja que las hormigas se encarguen de animar la fiesta en la lavandería y que crucen las trampas láser –no importa que mueran, aparecerán más–. Cruza la cocina esquivando el fuego y salta por el cristal roto que hay en la sala de control. Abajo te espera otra hormiga centinela. Junto a la base de la ciudadela hay un hueco para escapar si despejas los objetos. Sigue por la gruta, usa un barril para alcanzar el hueco de la pared y verás a Alyx.

AFIELTRADO

Sigue a Alyx donde vaya. Cuando atravieses la verja entra en la sala del monitor y empuja los armarios verdes con la pistola de gravedad para descubrir una trampilla.

Usa una granada para neutralizar a la comitiva de cangrejos del otro lado. Cruza la verja hasta la sala de depósitos, elimina dos torretas y luego lanza una granada a través del campo eléctrico para que el enchufe salte y desactive el escudo. Usa granadas contra las torretas del fondo y llegarás a una gran sala de control, donde Alyx te pedirá que esperes. Recarga energía y salud al máximo, coge las torretas reprograma- ▶▶

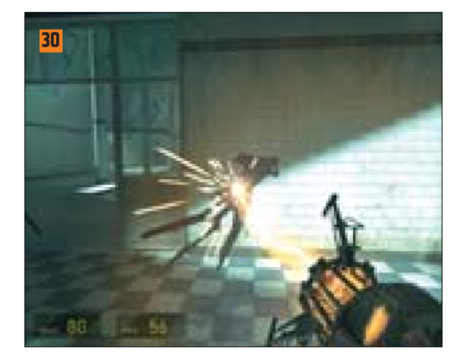
Rebeldes con causa



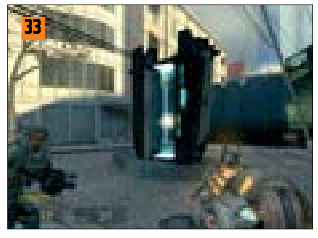
LOS REBELDES te consideran su líder. Puedes ordenarles que te sigan o que se queden esperando donde veas necesario. Pero no supedites tus acciones a las de ellos, puesto que no representan una prioridad para la misión. Según avances, unos te irán dejando y otros se unirán a ti.

LA SUPERVIVENCIA de tus hombres no es imprescindible. De hecho te interesa que sean ellos los que arriesguen el pellejo por ti. Si les dejas hacer su trabajo, pueden ser muy útiles neutralizando cangrejos, zombis o soldados de protección civil. En edificios cerrados deja que sean ellos los que vayan limpiando las habitaciones. Te ahorrarán sustos y munición.

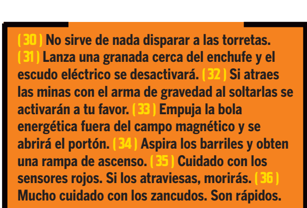
EL MÉDICO puede ofrecerte botiquines cuando necesites recuperarte. Acércate a él y en la mayoría de ocasiones te curará automáticamente. Pero recuerda que los médicos no se pueden curar a sí mismos. No obstante, si les acercas botiquines no dudarán en usarlos para mejorar su salud.











(30) No sirve de nada disparar a las torretas. (31) Lanza una granada cerca del enchufe y el escudo eléctrico se desactivará. (32) Si atraes las minas con el arma de gravedad al soltarlas se activarán a tu favor. (33) Empuja la bola energética fuera del campo magnético y se abrirá el portón. (34) Aspira los barriles y obten una rampa de ascenso. (35) Cuidado con los sensores rojos. Si los atraviesas, morirás. (36) Mucho cuidado con los zancudos. Son rápidos.

▶▶ das y colócalas a los pies de las escaleras, apuntando hacia los escudos –una en cada extremo–. Tienes que resistir un asedio con decenas de soldados y robosierras.

Reúnete con Alyx y ve al sótano inundado por agua electrificada. Salta a las tuberías y de ahí al balcón. Coge los bidones azules para alcanzar la salida sin tocar el agua. En el bloque D te espera un asedio todavía más duro, con dos largos pasillos que defender. Cuando regrese Alyx, tómale la delantera para que no la hieran en el almacén inferior. Defiende la sala del transportador de materia hasta que Alyx te pida que subas a la cápsula con ella.

ANTICIUDADANO UNO

En la calle, Dog se encargará de abrir la barrera de la ciudadela para que pases. Ve por la verja torcida y atraviesa el hueco en la pared y el pasillo con escombros hasta el parque donde están los rebeldes. Ve a la plaza central y espera a que se abra la compuerta de la tienda "Souvenir". Levanta el tablón que cubre el agujero y usa el arma gravitatoria para desactivar las minas.

En la calle con un socavón en medio ve por donde hay una hoguera y dos rebeldes, accede al escaparate donde hay dos torretas y llegarás al otro lado. La barricada de la alianza es infranqueable, así que ve por el hueco que hay en el edificio de la izquierda –que lleva al otro lado– Sube por las escaleras del edificio desde donde salen los guardias, baja al sótano y llegarás al parking. No te detengas ante las robosierras, corre hasta el camión cisterna volcado. Salta sobre la verja y desde ella al pasillo –que da al otro lado del parking– Neutraliza las dos ametralladoras de la alianza y acércate al hueco de los escombros.

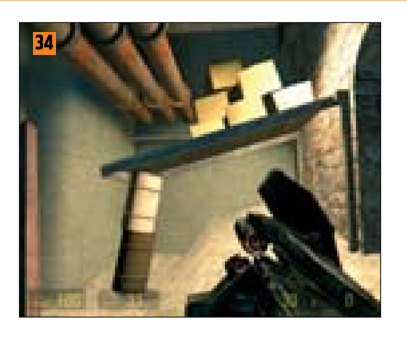
Mientras esperas la explosión controlada, usa las ametralladoras fijas contra las robosierras. Accede por el agujero y ve al hueco del fondo, que da a una zona inundada de fango radiactivo. Salta entre vehículos y cajas y quédate en la isleta mientras te atacan los zombis. Sube por la tubería inclinada y rompe una de las trampillas del conducto de ventilación para llegar al pasillo inferior.

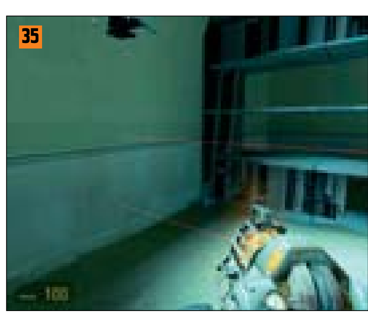
En el próximo edificio busca un

Quiz 6

¿Cuántos tipos de cangrejo atrapa-caras existen?

- **A.** Tres. Normal, ágil y mutante.
- **B.** Dos. Normal y mutante.
- **C.** Sólo hay de un tipo.







puente extensible que permite pasar al siguiente. Ve por un agujero en el suelo y una vez en la calle atraviesa otro edificio cuyo interior está en ruinas, ascendiendo hasta el tejado donde se extenderá otro puente. Vacía el próximo bloque de viviendas y asciende sin perder ni un segundo a la planta más alta. Busca otro socavón en el suelo que da a la parte inaccesible del piso inferior.

Cuando te encuentres a Alyx, acompáñala hasta la sala de control y te llevará con otros rebeldes para defender la plaza central. Cuando te avise Alyx, la bola energética del escudo quedará al descubierto. Usa el rayo gravitatorio para empujarla.

Ve por la puerta de acero hasta el canal seco y escapa por la red de alcantarillas. Quita la madera de la puerta, rompe las vigas, ve por las tuberías hasta la trampilla y de ahí a la red de escaleras. Desciende hasta una puerta doble bloqueada; desde la sala contigua puedes levantar la madera que bloquea las puertas con tu arma gravitatoria. Sigue hasta el canal plagado de bichos. Abajo hay un agujero por el que puedes alcanzar la otra parte. Ve por el túnel de en medio y sube por la pared inclinada hasta una caseta. Usa la palanca para bajar el elevador. Cuando se detenga, estira la palanca y sube en la plataforma. En los depósitos hay escaleras que dan a las pasarelas.

Continúa hasta la próxima pasarela, donde se alcanza la escalerilla del otro depósito. Desde la más elevada salta al balcón.

SEGUID A FREEMAN

Esquiva los lasers de los francotiradores y accede por el escaparate a la tienda. Corre hasta el edificio ▶▶

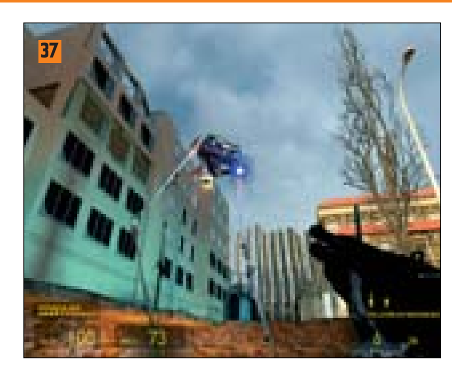
Energía residual



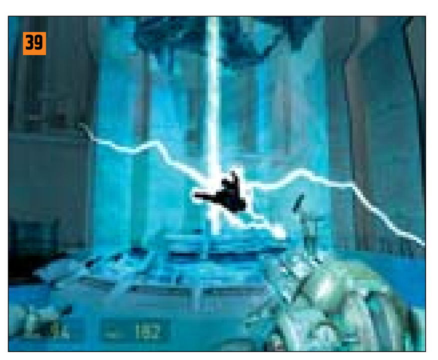
RECOGE EL ARMA gravitatoria mejorada que ha dejado abandonada el incauto del Doctor Breen y sube en ascensor hasta la sala del ascenso al núcleo. A partir de ahora tu tiempo es limitado. Cuando el administrador termine su charla, las columnas se empezarán a mover. Ve por la cornisa de la derecha, rodea la estructura y suprime las nueve bolas energéticas colocadas en los tres haces. Salta sobre la columna móvil y lograrás alcanzar el piso superior.

MONTA EN LA PLATAFORMA ascendente, atraviesa la estructura central, carga tu traje al máximo, usa otra plataforma para acceder al cuarto piso y busca otra columna ascendente que te llevará frente al núcleo. Hay dos haces con bolas de energía; úsalas contra el Doctor Breen (ahora convertido en esfera luminosa). Aunque te ataque la nave de guerra alienígena, ignórala y concéntrate en la esfera central. Según le vayas haciendo mella irá perdiendo placas de protección, hasta que el núcleo quede totalmente destruido.













(37) Si ves un zancudo a punto de lanzar su rayo azul ponte a cubierto. Alguien acabará desintegrado. (38) No te confundas de sarcófago. El primero te lleva a un haz de desintegración molecular. (39) Proyecta los cuerpos del enemigo al vacío, a los campos eléctricos o úsalos como arma. (40) El arma gravitatoria mejorada te permite usar de escudo o arma arrojadiza objetos pesados.

▶▶ de enfrente y ve escaleras arriba. Más adelante, reúnete con Barney y síguele hasta el portón de la alianza. Atraviesa un edificio desde el que se ve la plaza central y el banco. Una vez abajo, esquiva los rayos que caen del cielo, gira por el contenedor azul, y accede a un almacén por la puerta del fondo. Ve al centro de la plaza y de ahí al próximo edificio accesible, desde el que puedes alcanzar la puerta del banco. Al fondo hay un escudo con un enchufe que puedes estirar.

Dentro del banco tienes que deshacerte de los mecanismos de defensa que salen desde trampillas en el suelo. Para ello, atraviesa los detectores azules y lanza una granada en el momento en que se activen. Tu objetivo es desactivar tres escudos eléctricos empujando las esferas energéticas que los alimentan con el arma gravitatoria. Accede a una sala repleta de sensores de movimiento que activarán un sistema de defensa indestructible. El truco para que el sistema no salte es ir por encima de las estanterías y tuberías sin tocar un solo sensor, desactivar las minas con mucho cuidado y pulsar el botón. En el tejado te espera otra escaramuza. Derriba la nave y extiende el puente. **Ver recuadro: Zancudos, pág. 7.**

NUESTROS BENEFACTORES

Desciende por el acantilado entre las rocas. Salta por el pilón que sobresale hacia la columna en movimiento y de ahí accede al interior de la ciudadela. Ve hasta la zona en la que los sarcófagos de metal se detienen. Verás que dos de ellos se abren a la vez; acércate al segundo (el más alejado) y pulsa "usar" para subir. Recarga tu traje, rodea el cilindro energético y ve al ascensor. Para desactivar los escudos eléctricos aspira las bolas de energía que los alimentan, que a su vez son útiles para desintegrar enemigos. Después de pasar otro escudo, llegarás a una pasarela circular con un botón para llamar al elevador.

Desactiva el escudo, pasa otro cilindro energético, sigue por el gran corredor y usa los sarcófagos como escudo. Sube al sarcófago de nuevo y comenzará tu viaje final... **Ver recuadro Energía Residual, pág. 13.** ■ **J.M.G.**

Soluciones Quiz

1.C. Ambas cosas. 2.A. Con el rifle de plasma 3.B. Disparando misiles a su cabeza. 4.A. Huyendo. Siempre aparecen más. 5.B. xLa misión fracasa, el buggy es esencial. 6.A. Tres. Normal, ágil y mutante.

LOS TRUCOS DE «HAL-LIFE 2»

Para activar los códigos, abre la consola de trucos pulsando la tecla [º] e introduce cualquiera de los códigos que te damos a continuación:

Nota: en todos los casos en que un truco supone un cambio de un valor numérico predeterminado, el símbolo # del truco representa una cifra. Podrás poner la que desees.

El daño de cada arma:

- **sk_plr_dmg_357 #:** establece valor para la Magnum 357.
- **sk_plr_dmg_crossbow #:** establece valor para el arco.
- **sk_plr_dmg_crowbar #:** establece valor para la palanca.
- **sk_plr_dmg_grenade #:** establece valor para las granadas.
- **sk_plr_dmg_pistol #:** establece valor para la pistola.
- **sk_plr_dmg_ar2 #:** valor del daño del rifle de pulsos.
- **sk_plr_dmg_rpg_round #:** valor del daño de los misiles RPG.
- **sk_plr_dmg_buckshot #:** valor del daño de la escopeta.
- **sk_plr_dmg_smg1_grenade #:** valor de las granadas SMG
- **sk_plr_dmg_smg1 #:** establece valor para el sub-fusil.

Máxima munición de cada arma:

- **sk_max_357 #:** valor máximo de la munición de la Magnum 35.
- **sk_max_crossbow #:** valor máximo de la munición del arco.
- **sk_max_grenade #:** valor máximo de las granadas.
- **sk_max_pistol #:** valor máximo de la munición de la pistola.
- **sk_max_ar2 #:** máximo de munición para rifle de pulsos.
- **sk_max_ar2_altfire #:** valor máximo de la munición de los orbes del rifle de pulsos.
- **sk_max_rpg_round #:** munición máxima del RPG.
- **sk_max_buckshot #:** munición máxima para la escopeta.
- **sk_max_smg1_grenade #:** máximo de granadas SMG.
- **sk_max_smg1 #:** munición máxima del sub-fusil.

Parámetros del manipulador:

- **physcannon_maxforce #:** establece la fuerza de lanzamiento.
- **physcannon_maxmass #:** determina el tamaño de los osbjetos que permite empujar.
- **physcannon_pullforce #:** cambia la velocidad con la que empujas los objetos.
- **physcannon_tracelength #:** establece el alcance del cañón.
- **physcannon_cone #:** establece el radio del cono de acción.

Distintas perspectivas:

- **net_graph 1:** incrementa el nivel de detalle gráfico.
- **thirdperson:** perspectiva en tercera persona.
- **firstperson:** volver a la perspectiva en primera persona.
- **+mlook:** cambia a la perspectiva "mirada del ratón".
- **maps:** listado de los mapas.

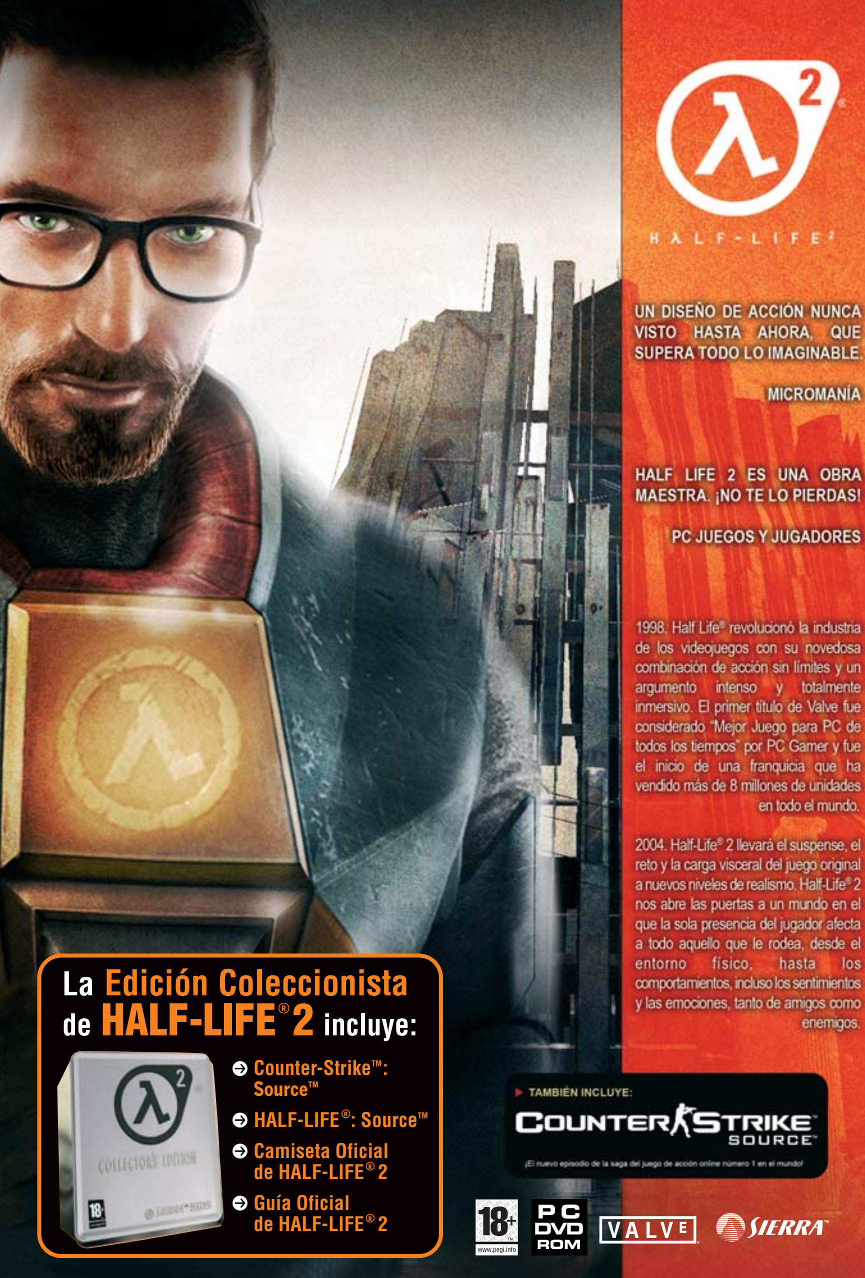
De todo un poco:

- **sv_cheats 1:** activa los trucos.
- **god:** modo dios (invencible)
- **noclip:** atravesar las paredes.
- **viewmodel_fov #:** establece el tamaño del arma que llevas, (54 es el valor del tamaño normal)
- **impulse 101:** todas las armas.
- **give #:** porporciona el arma que se escriba en lugar de #.
- **cl_showpos 1:** muestra la posición en el mapa. Pulsa 0 para que desaparezca.
- **getpos:** indica las coordenadas de la posición de tu personaje en cada momento.
- **skill #:** cambia el nivel de dificultad (# = 1, 2, ó 3).
- **air_density #:** determina la densidad del aire.
- **hurtme #:** daña al jugador con la cantidad de daño que pongas en lugar del #.
- **exec #:** ejecuta el archivo del juego (en lugar del #, escribe el nombre del archivo).
- **sv_infinite_aux_power 1:** potencia infinita para correr, etc.
- **notarget:** invisible para los personajes no humanos.
- **map #:** graba el mapa cuyo nombre escribas en lugar de #.
- **setpos #:** mueve al jugador a las coordinadas que escribas.
- **give weapon_shotgun:** proporciona una escopeta.
- **buddha:** reduce la salud.
- **mat_fullbright 1:** elimina todas las sombras del juego (si escribes lo mismo, pero con un 0, las reestablecerás).
- **impulse 203:** elimina el objeto o el personaje controlado por el ordenador al que estés apuntando en ese momento.
- **mat_depthbias_normal 1:** podrás ver a través de las paredes.
- **sv_gravity #:** establece la fuerza de gravedad en el juego.
- **dsp_explosion_effect_duration #:** establece el tiempo que dura la confusión y el pitido de oídos después de una explosión.
- **sv_stopspeed #:** determina la velocidad a la que te detendrás cuando te estés en el suelo.
- **sv_waterdist #:** establece una cámara vertical cuando tus ojos están cerca del agua.
- **sv_bounce #:** varía la cantidad de rebotes cuando lanzas algún objeto.
- **sv_maxvelocity #:** establece la velocidad máxima de movimiento de cualquier objeto móvil.
- **status:** información de la partida, incluido el mapa actual.
- **impulse 82:** aparece un Jeep.
- **impulse 83:** aparecerá un deslizador (lancha).
- **ai_disable:** activa o desactiva Inteligencia Artificial de los personajes controlados por la CPU.
- **sv_unlockedchapters #:** desbloquea cualquiera de los capítulos (# = del 1 al 15).

Cargar personajes

Para cargar personajes, accede a la consola de trucos, y escribe **npc_create npc_<nombre>**, cambiando este **<nombre>** por cualquiera de los siguientes:

headcrab_poison
combinedropship
cscanner
rollermine
poisonzombie
mossman
monk
metropolice
manhack
launcher
kleiner
ichthyosaur
headcrab_black
headcrab_fast
headcrab
helicopter
gman
fastzombie
eli
dog
pigeon
seagull
crow
combine_s
combinegunship
barney
citizen
breen
barnacle
antlion
alyx
antlionguard
stalker
strider
vortigaunt
zombie
zombie_torso


HALF-LIFE 2
UN DISEÑO DE ACCIÓN NUNCA VISTO HASTA AHORA, QUE SUPERA TODO LO IMAGINABLE.
MICROMANÍA
HALF LIFE 2 ES UNA OBRA MAESTRA. ¡NO TE LO PIERDAS!
PC JUEGOS Y JUGADORES
1998. Half Life® revolucionó la industria de los videojuegos con su novedosa combinación de acción sin límites y un argumento intenso y totalmente inmersivo. El primer título de Valve fue considerado "Mejor Juego para PC de todos los tiempos" por PC Gamer y fue el inicio de una franquicia que ha vendido más de 8 millones de unidades en todo el mundo.
2004. Half-Life® 2 llevará el suspense, el reto y la carga visceral del juego original a nuevos niveles de realismo. Half-Life® 2 nos abre las puertas a un mundo en el que la sola presencia del jugador afecta a todo aquello que le rodea, desde el entorno físico, hasta los comportamientos, incluso los sentimientos y las emociones, tanto de amigos como enemigos.
La Edición Coleccionista de HALF-LIFE® 2 incluye:
Counter-Strike™: Source™
HALF-LIFE®: Source™
Camiseta Oficial de HALF-LIFE® 2
Guía Oficial de HALF-LIFE® 2
COLLECTOR'S EDITION
TAMBIÉN INCLUYE:
COUNTER-STRIKE SOURCE
¡El nuevo episodio de la saga del juego de acción online número 1 en el mundo!
18+
www.pegi.info
PC DVD ROM
VALVE
SIERRA